



# INGUINE

## MAH!GAZINE #4



ace farren ford \* cubadust \* gianluca costantini  
malleus \* marco corona \* mauro ceolin  
max andersson & lars sjunnesson  
paper resistance \* renée french

CONIGLIO EDITORE

# ONE FOR THE MONEY





### LA PAZIENZA DELLE PAROLE.

*"Incredibile quanta pazienza ci vuole per vedere anche le cose più semplici. Quanta pazienza ci vuole ora, per me, per scrivere un verso."*  
Ghiorgos Seferis

Che cosa significa avere un punto di vista? Posizionarsi e guardare con un binocolo sfocato oppure mirare al cuore? La varietà si scontra con l'assenza di visione, con la parcellizzazione implosiva di miriadi di immagini del partito unico della visione. Abbandoniamo la ricerca delle radici per un numero per intersecare quali sono i binocoli usati per le visioni a fumetti di autori diversi, per geografia, immaginario, riferimenti. L'implosione esiste, non c'è dubbio: proviamo a fermarla un momento e vedere che cosa l'alimenta. La soggettività del punto di vista seduce, senza dubbio, ci conforta e allo stesso tempo è spaesante.

La domanda, esiste il punto di vista, rimbalzava impazzita negli anni '80 e '90. Lyotard aveva insegnato che dalla dissoluzione della trasmissibilità (la "narratività" per la precisione), siamo passati ad una situazione in cui ha spazio solo la comunicazione diffusa dai media. Talmente è stata fritta e rifritta la questione del vedere, che abbiamo avuto bisogno di qualche anno di sana dieta da post-moderno e da teorie del visivo. Un ipnotico torpore ha pervaso le retine di molti, che si sono assuefatti alla comunicazione. Veloce, istantanea, amnestica. Oppure catatonica: visioni che conciliano lo slogan e non la poesia.

Lo sguardo è pericoloso: Orfeo perde la sua Euridice per uno sguardo in più all'indietro, pur avendola appena recuperata dagli inferi. Non si scherza con l'atto di guardare: il rito ce lo impone, eppure notuiamo in una società che fa del voyeurismo la prassi nella nostra scansione del tempo. Un voyeurismo attonito e ammutolente.

In questo numero il voyeurismo, che quando non crea paralisi nella favella non è una brutta malattia, ha ancora ceduto alla tentazione della parola.

La necessità di coniugare più fortemente fumetto, illustrazione, Web Design e parola era una impellenza inconscia, che si è resa consapevole con la lettura di un articolo di Faeti nell'ultimo numero di Hamelin. Un articolo non sintetizzabile perché ha un suo taglio narrativo che inequivocabilmente è legato a quanto sostiene, ma dove in particolare dice che *"Il saper vedere si dimostra solo con le parole, perché ogni opera di interpretazione si compie unicamente quando le parole si stringono alle immagini che solo allora esistono, in quanto solo allora sono viste. Il mutismo percettivo vive di sé, non ha collegamenti, non procede verso mete, non conquista"*.

Sin dal primo numero abbiamo scelto di accompagnare immagini e parole. Questa risulta una scelta a volte difficile da continuare, perché la riflessione e la ricerca sul visivo non è così scontata come può apparire a prima vista. Eppure, con tutti i rischi connessi, vogliamo costringere le parole a ballare con le immagini, anche se sappiamo che lo sguardo è rischioso e produce metafore. In questo numero le metafore, le similitudini, le diverse intonazioni della medesima figura a volte potrebbero averci preso la mano. Conquistare la meta non è semplice, perché il discorso non è meno pericoloso dello sguardo. Anzi: se il mutismo sulla figura crea inattività, la parola può incantare e irretire. Il rischio di avvolgerci in lettere e sintassi esiste, ne siamo consapevoli. Ma meglio morire parlando, che perire guardando.

Elettra Stamboulis

**CONTENUTI :** RENÉE FRENCH: 2/8 \* ACE FARREN FORD: 9 \* MARCO CORONA: 10/15 \* CUBADUST: 16 \* MAX ANDERSSON & LARS SJUNNESSON: 17/28 \* MAURO CEOLIN: 29 \* KUFIA: 30/31  
STEFANO GIACCONE & MAURIZIO RIBICHINI: 32/33 \* PAPER RESISTANCE: 34/37 \* MALLEUS: 38/39 \* GIANLUCA COSTANTINI: 40/46 \* SOPRATTUTTO ERA FASTIDIO: 47 \* RENÉE FRENCH: 48.

### INGUINEMAH!GAZINE #04 ANNO 2 2004

Quadrimestrale in libreria. 48 pagine in b/n - 5 euro. Coniglio Editore. Piazza Regina Margherita, 27 - 00198 Roma.

Tel. 06/8417393 - fax 06 8415284 - info@coniglioeditore.it - http://www.coniglioeditore.it - Direttore Editoriale: Francesco Coniglio.

Direttore Artistico: Gianluca Costantini - info@gianlucacostantini.com - Redazione: Paper Resistance, Marco Lobietti, Elettra Stamboulis.

Grafica: inguine.net - WebDesign: Manfred Regen - info: inguine@email.it - http://www.inguine.net - In collaborazione con Associazione Culturale Mirada.

#### Inguine Mah!gazine in questo numero:

Max Andersson & Lars Sjunnesson || Traduzione: Giuditta De Concini - Lettering: Marzia Lorusso

Traduzione intervista Cubadust: Giovanni Barbieri - Tradizione poesia di Ace Farren Ford: Stefano Giaccone

Hanno collaborato a questo numero: Malleus, Renée French, Marco Corona, Max Andersson & Lars Sjunnesson, Mauro Ceolin, Ace Farren Ford, Cubadust, Maurizio Ribichini, Giacomo Nanni, jacklamotta, Stefano Giaccone, Marco Milone, Alberto Zanchetta, Marco Arnaudo, Firehouse, Ferruccio Giromini, Toti O'Brein, Domenico Quaranta, Edo Chierogato.

**Grazie a :** Mimmo Manes, Carlo Branzaglia, Nowhere.it, Lospaziobianco.it, Dario Morgante, Mega Distribuzione, Nda Distribuzione, Modo Infoshop / Interno 4 Bologna, c.s.o.a. COX 18 - Milano, Interzona - Verona, Sesto Senso - Bologna, Lorena Benatti, Vittore Baroni, Ale Staffa, Stefano Landini, Francesco Scalzo, Associazione Hamelin, 47thFloor - Roma, Emiliano Rabuiti, T-une, Random, exibart.com, Tiziana Lo Porto, Roberto Pianigiani, Istituto italiano di Cultura di San Paolo, Patrizio Esposito, Alino e Alina, Barbara Favi, Gabriele Perretta, Matteo Losso, Marcello Tosi, Pablo Echaurren, Duccio Drogheria, Sergio Nazzaro, Lisa pancaldi, Marie Paule Garcia, Flavio Boretti, Giovanni e Francesca, Anna Pinto, Giuseppeipitone.it, T-turn.com, Gabriele Picco, Marco Antonini.

**Autori pubblicati negli scorsi numeri:** Aleksandar Zograf, Miguel Brieve, Blu, Alessandro Staffa, Julie Doucet, Arrington De Dyonois, Giuseppe Palumbo, Wilma DRK, Chris Lanier, Max Andersson, Lars Sjunnesson, James Kochalka, Peter Kuper, Winston Smith, Michael McGrath, Oculart.com, Squaz, Nicole Schulman. **Diritti:** I fumetti sono copyright degli autori. E' vietata ogni riproduzione senza il loro consenso, salvo che per uso giornalistico-informativo. L'edizione è copyright InguinePress.

Prima e quarta di copertina Gianluca Costantini.

Seconda e terza di copertina Paper Resistance.



# RENÉE FRENCH

Renée French è un'artista di talento, affermata sia in America, dove ha ottenuto una nomination all'Ignatz nel 2002 per la sua opera *The Soap Lady* (Top Shelf) ed ha pubblicato le sue opere con le principali case editrici alternative, che in Francia dove ha ottenuto un favorevole riscontro di critica e pubblico.

Lavoro particolare ed indubbiamente interessante risulta *Marbles In My Underpant*, che raccoglie i suoi comic books e permette dunque ai lettori di conoscere lo stile della French nella sua evoluzione, presentando sia i lavori pubblicati da Fantagraphics, che *Grit Bath* e *Corny's Fetish*, due one-shot per la Dark Horse, oltre che alcune storie apparse su riviste mai raccolte prima d'allora. La retrospettiva stilistica dell'autrice comprende storie sparse nell'arco degli anni 1993-2000, periodo di fermento e formazione per la giovane fumettista.

Nata a Newark, nel New Jersey, è cresciuta leggendo le storie della serie Marvel "I vendicatori". Ha conosciuto l'underground solo quando frequentava il college. Fu allora che uno dei suoi professori le mostrò delle storie di Charles Burns, storie che come possiamo riscontrare nel breve racconto di seguito presentato rappresentano un'influenza importante e costante nella carriera dell'autrice.

Come Burns, la French è infatti in grado di piegare a sé questo medium e di trasmettere emozioni al lettore anche solo attraverso dei gesti o degli sguardi. Brevi istantanee, rarefatte, essenziali.

Questo sottile gioco viene esaltato dallo stile grafico regolare, che sfrutta ampiamente delle texture per dare profondità a personaggi ed ambienti creati con pochi ed essenziali tratti, oltre che dalla scelta di minimizzare ogni descrizione verbale che l'autrice inserisce solo per enfatizzare le scelte degli ignari personaggi.

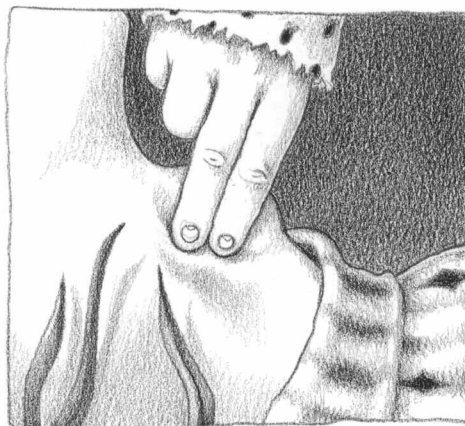
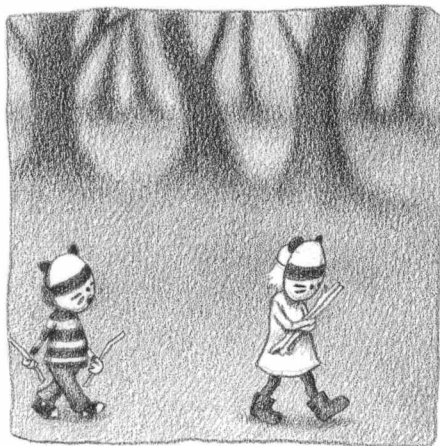
Viene così raccontata con estrema semplicità una storia che riesce a coinvolgere la coscienza del lettore, lasciandolo a profonde riflessioni ed a meditare.

Credo che chiunque abbia vissuto un momento nella propria vita in cui agendo con ingenuità si è successivamente accorto di avere commesso errori gravi ed irreparabili che lo hanno indotto a fingere che non sia successo nulla.

Ancora una volta, l'autrice, come ha fatto nella sua opera principale, si sofferma ad analizzare la psicologia di personaggi che vivono ancora nella fase infantile. Non è una decisione dettata dalla volontà di semplificare la psicologia dei propri protagonisti, come potrebbe apparire ad uno sguardo superficiale, ma piuttosto una scelta dettata dall'esigenza dell'autrice di ottenere uno scandaglio psicologico soddisfacente: la mente degli adulti, infatti, risulta troppo razionale e rigida per essere plasmata e descrivere al meglio le emozioni suscitate e soffermarsi, come accade nell'arco della breve vicenda, su piccoli, ma significativi particolari. L'infanzia permette, invece, di presentare un'analisi bipolare: in quel periodo l'uomo è sì influenzato dalla società, ma ha una visione offuscata del tenebroso mondo che lo circonda, sicché spesso i momenti più crudeli saranno quelli che un giorno il medesimo individuo definirà belli ed indimenticabili.



Abbiamo bisogno di più legna.

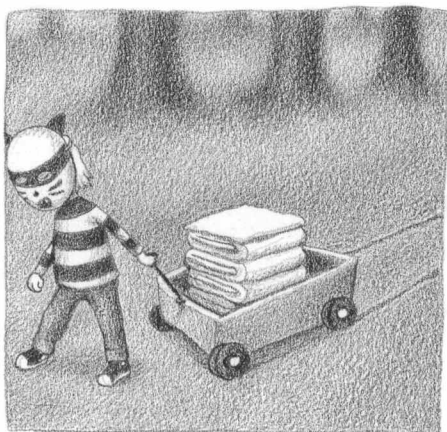


Non c'è battito.

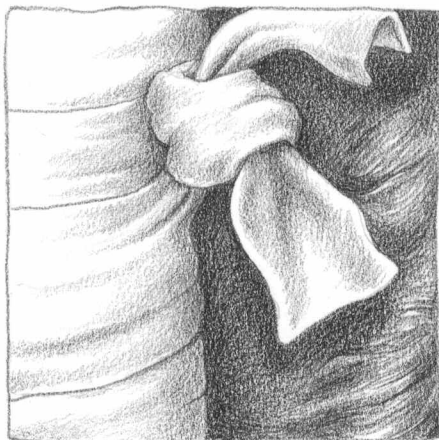
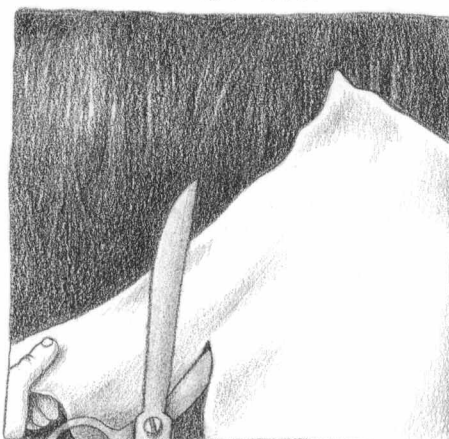


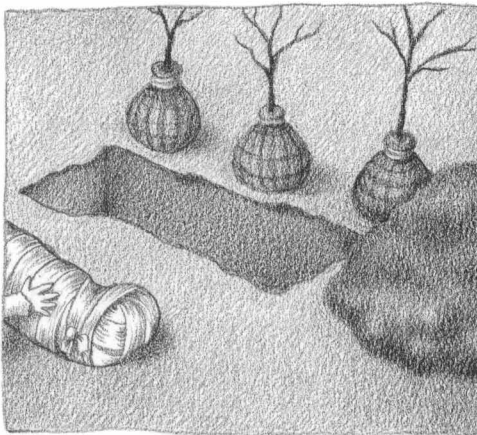
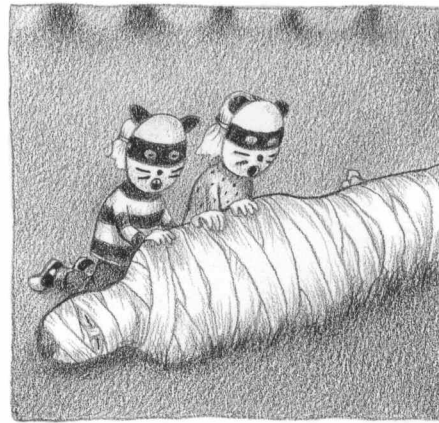


E' morto.



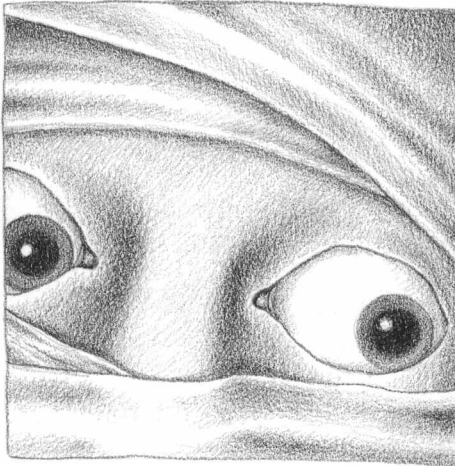
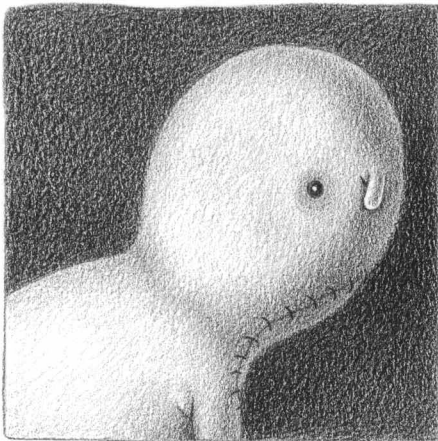
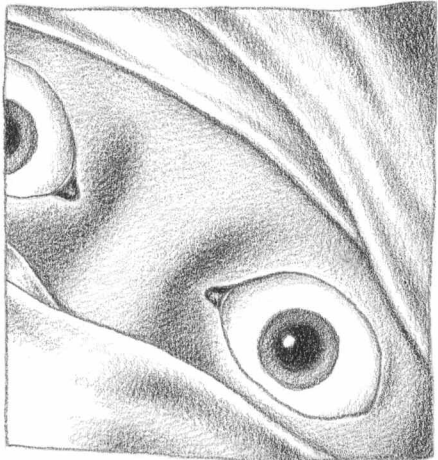
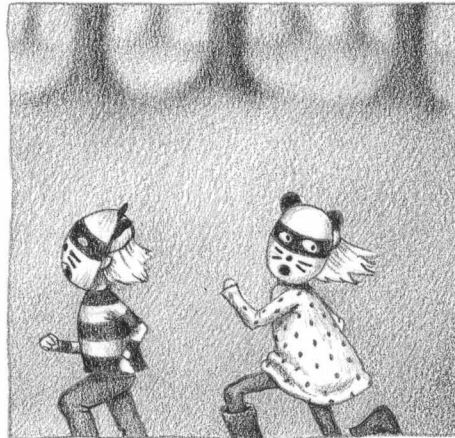
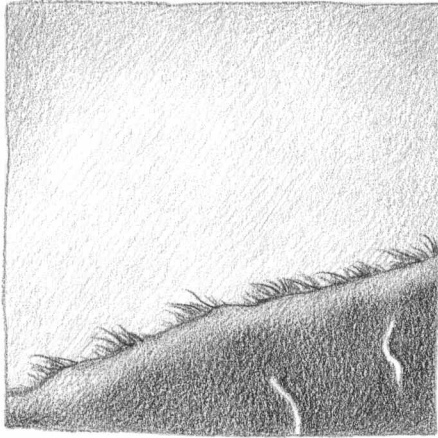
Più tardi.

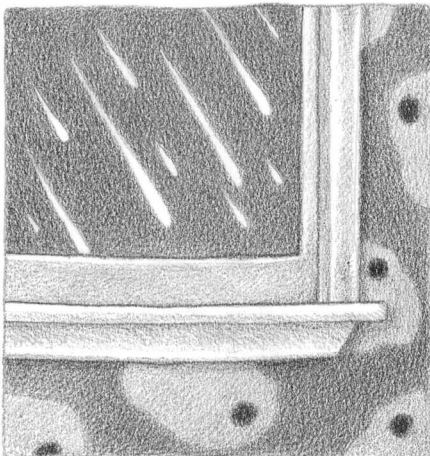
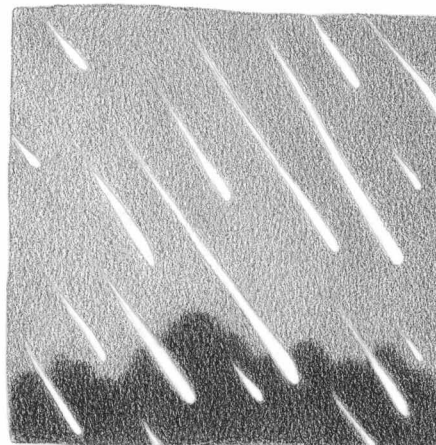
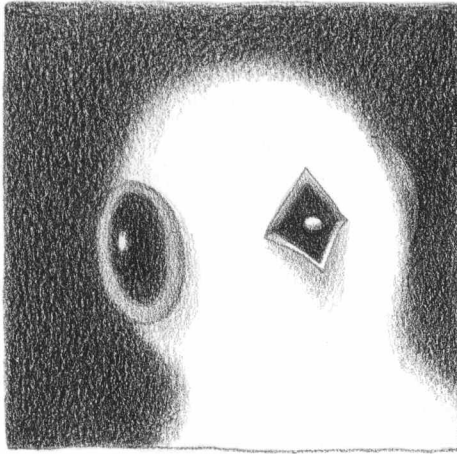




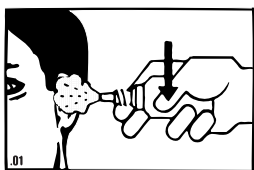








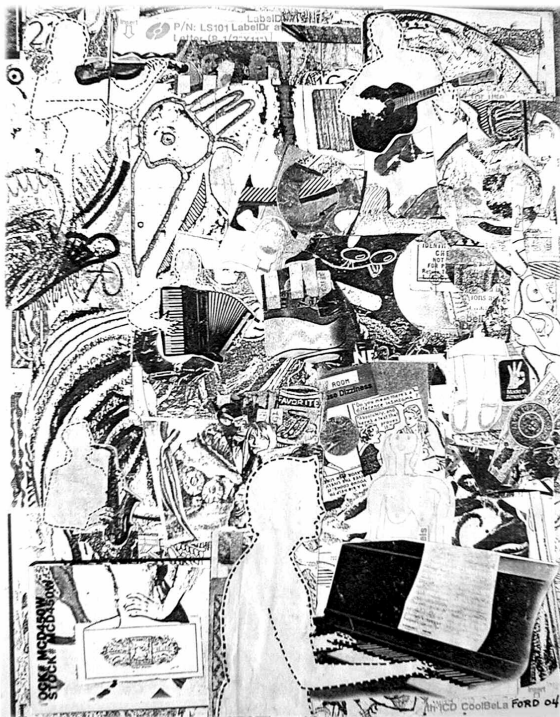
END



**FUMO NELLE  
ORECCHIE**  
comix & immagini  
per timpani esigenti

RUBRICA DI MUSICA E ILLUSTRAZIONE. MUSICISTI E ILLUSTRATORI.

# ACE FARREN FORD



## GIARDINO

### Gambe corte sul banco

Eccolo questo bambino a cui hanno concesso di crescere  
Peccato lui non sappia come sia successo

### Ora un po' sconcertato

Nel giardino delle pagine sparse, nella pioggia  
Aspettando di SENTIRE, di sentire l'acqua

"Quà? Quà dove? Manco ci sei stato là..."  
Disse il piccolo Emilio, nel suo broccolino migliore

### Gomiti rotti schiena scassata e caffè

E poi se ne arriva Mary

Un tabù fasciato in smaglianti colori

### Spettacolare

E sotto sotto la fantasia cresce

Nel giardino delle pagine sparse, nella pioggia

Un giardino perso in due

E riunito in disparte

Che brucia senza fine

In una foschia di segnali da quarterback

Chiacchiere e gentilezze

Bostik d'un moccioso statte zitto

4 ore d'auto per un un salotto dolorante

Di risate e cose più interessanti

Solennità e non farmelo dire

Lascia che l'amore cresca

Nel giardino delle pagine sparse, nella pioggia

Dove solo la carta della Giustizia

Risulta mancante

Sul suo sito ([www.Acefarrenford.com](http://www.Acefarrenford.com)), Ace è descritto come un uomo del Rinascimento, cioè come l'artista completo, colui che scrive, dipinge, suona, compone, canta... Vero.

A vederlo, appare più contemporaneo, ma non di molto: un pirata, diciamo, dei tempi della filibusta. Un pirata notevolmente distratto, anzi molto. Nei suoi dreadlocks (che non dipana da trentacinque anni), vedrei ben annidarsi degli uccelli dai nomi strani, rapaci, notturni od oceanici, poco importa.

Per esempio, quelli che in francese si chiamano "mesanges", con una parola bellissima. Non credo gli darebbero alcun fastidio, forse non se ne accorgerebbe.

Ace Farren Ford (nome tutto inventato, poiché il primo compito dell'artista, dice lui, è quello di creare sé stesso) nasce a Los Angeles 47 anni fa, e comincia a suonare con i compagni nel cortile di casa (nel backyard) all'età di 6 o 7. Epoca in cui usava, di già, chiudersi in stanza a chiave, con un termos di caffè bollente, ostentando sintomi di precoce bohème. Vocazione mai tradita.

Dopo aver iniziato, nel '66, una serie di rock bands da garage (di quelle registrazioni, per fortuna, dice lui, quasi tutto è perduto), nel '71 Ace si stufa del rock, e forma il suo primo gruppo noise, *Ace & Duce*. Nel '74, poco prima della maturità, lascia il liceo per unirsi col gruppo *Smegma*, che però, poi si trasferisce in Oregon. Lui resta, torna con *Ace & Duce*, ricomincia le rock bands con i *Child Molesters*, continuando in parallelo il noise, con il *South Pasadena Free Music Ensemble*. Sul quale vorrei spendere due parole.

E' del '72 (Ace è ancora al liceo) l'idea di riunire a Garfield Park, nel cuore di South Pasadena (un quartiere tranquillo e perbene di Los Angeles) un gruppo quanto si voglia esteso di non musicisti.

"La città aveva così poca fantasia", ricorda "che non pensavo un concetto del genere potesse mai prender corpo". Gli occorrono, infatti, cinque anni per convogliare un sufficiente numero di volontari, e formare un ensemble. Il primo concerto avviene per caso, a Natale del '77, sotto la pioggia, mentre la popolazione è, ovviamente, intenta a festeggiare in famiglia. La band gode talmente del misfatto improvvisatorio, che decide di riunirsi nel medesimo parco a Natale di ogni anno. Non viene mai richiesta autorizzazione, cosicché alcune volte la polizia blocca tutto, mentre altre volte nessuno disturba. Non c'è orario d'inizio stabilito, non c'è schema alcuno, tranne l'obbligo, per ognuno, di continuare a suonare sino a quando ne ha voglia, o sino a che gli venga intimato di smettere. A volte cominciano in 10, 15, poi si aggregano gli altri, o ci si alterna senza alcun piano stabilito, per tutto il giorno.

Sopravvivenze di quei concerti hanno perduto in forma spontanea, sino al 2000, poi il millennio ha chiuso la porta.

Ma il ricordo di quelle maratone noise sembra essere là, nel parco, dove ora giocano i figli di quei jammisti, forse un po' più ordinatamente. Anzi, di certo. Varie registrazioni sono state comunque raccolte in un CD che uscirà quest'anno.

Nell'82 Ace suona come bassista col noise/rock/blues ensemble degli *Hurtin' Bros*, più tardi è con *Crowbar Salvation* (1986), *Rancid Vat* (1987) infine con la *Mystery Band*. Ha collaborato su vari progetti con Rozz Williams, culminati con *EXP*, insieme a Paris Sadosin.

*Ace & Duce* si è recentemente riunito per registrare *Turnament* ([www.turnament.com](http://www.turnament.com)) a novembre del 2003.

Una vasta discografia è reperibile sul sito.

Qui si possono trovare anche i quattro libri di poesia, pubblicati per Devillin Press, poi New Rage Press. *Un anno di giovedì*, *Fuga dalla valle dei giovedì*, *Di nuovo in esilio sull'isola dei giovedì*, *Love theme da giovedì*.

Sembra evidente l'identità piratesca, a questo punto, ed anche l'ossessione con quel particolare giorno della settimana in cui, dice Ace, sembra si siano ostinate ad accadere le cose più importanti, o più strane, della sua vita.

Alcune delle poesie, non molte, sono anche liriche di canzoni. Nell'insieme sono bellissime, ed assai poco traducibili.

A chi gli chiede della sua scrittura, infatti, Ace confessa senza scrupolo alcuno che l'inglese è la sua seconda lingua, ma gli manca la prima.

Ciò giustifica l'uso illimitato di parole inventate, di parole che sono solo *sound*, vengono da non si sa dove, e di cui lui rinnega ogni responsabilità.

Sembra che con queste sue non parole, comunque, abbia il dono di dire tutto quello che vuole, e di dirlo benissimo con in più la capacità invidiabile, di "finire un attimo prima che sia troppo tardi". Tutto merito del buon Chianti, con cui regolarmente s'accompagna nell'esercizio artistico, fedele a quel poco o molto di italiano che gli resta nei cromosomi, che per fortuna non disconosce. Non può.

Nelle poesie di Ace c'è lui, c'è Los Angeles, e ci sono le strade, le stanze, la musica over and over, i suoi splendidi figli gemelli, le notti e i giorni, che nel suo caso quanto mai si confondono. Il mestiere di tattoo artist, i buchi nella pelle, e nel corpo, e nell'anima, l'inchiostro, il sangue, il colore. Molto altro, che però non diciamo, perché lo dice meglio lui.

Sui libri, in copertina e dentro, si possono trovare alcuni dei suoi grafismi, i collages in bianco e nero o colore intercalati di testo, disegno, e pittura, che lui appiccica e spiccica, sposta e rimpasta incessantemente, come in una megatela di Penelope. Traslocandoli, come trasloca se stesso, nella sua vita di nomade urbano in lotta per un sito pagabile, reale oltre che virtuale.

**Toti O'Brien**



UNO  
DUE

TRE

QUATTRO PIANI SEQUENZA PER

MARCO  
CORONA

## L'UOMO.

Anche se molti immaginano Marco Corona come un inarrestabile attore sociale, un civettuolo e radical-chic animatore di salotti, una bestia da convention di fumetti, insomma, si tratta invece di una personcina molto schiva e riservata, che non chiede di meglio che essere lasciato in pace a guardare i cartoni animati sfogliando i trattati del Vesalius, e che, dalla sua casetta sperduta sui monti tra Francia e Italia, tiene contatti col mondo esterno più che altro tramite internet, uscendo quasi solo per portare a spasso il cane o sparare ai fagiani.

## FRIDA.

Molto prima che la Taymor girasse un film francamente oleografico e conservatore, interamente studiato per propinare un'idea dell'arte oppiacea e finto-intensa presso studenti di legge e ragionieri (con tutto il rispetto per gli studenti di legge e i ragionieri: è la Taymor che rivolgendosi a loro così li deprezza), Corona aveva trasposto su carta un'emozione tutta di pancia che gli nasceva dalla figura della Khalo in un'opera che, infatti, solo in parte si può dire biografica sebbene le basi documentaristiche siano quelle della biografia seria. Qui il tratto fermo e passionale del disegno rimette in moto i testi storici, le immagini vi si accostano tutt'altro che come ornamento ma come un catalizzatore che li spinge in reazioni inedite, verso una zona espressiva in cui la visionarietà leggiadra della pittura della Khalo si intride della matericità gravosa della sua vita singola, in un tutto in ultima istanza comunque coronesco, con cuciture a vista e asole aperte.

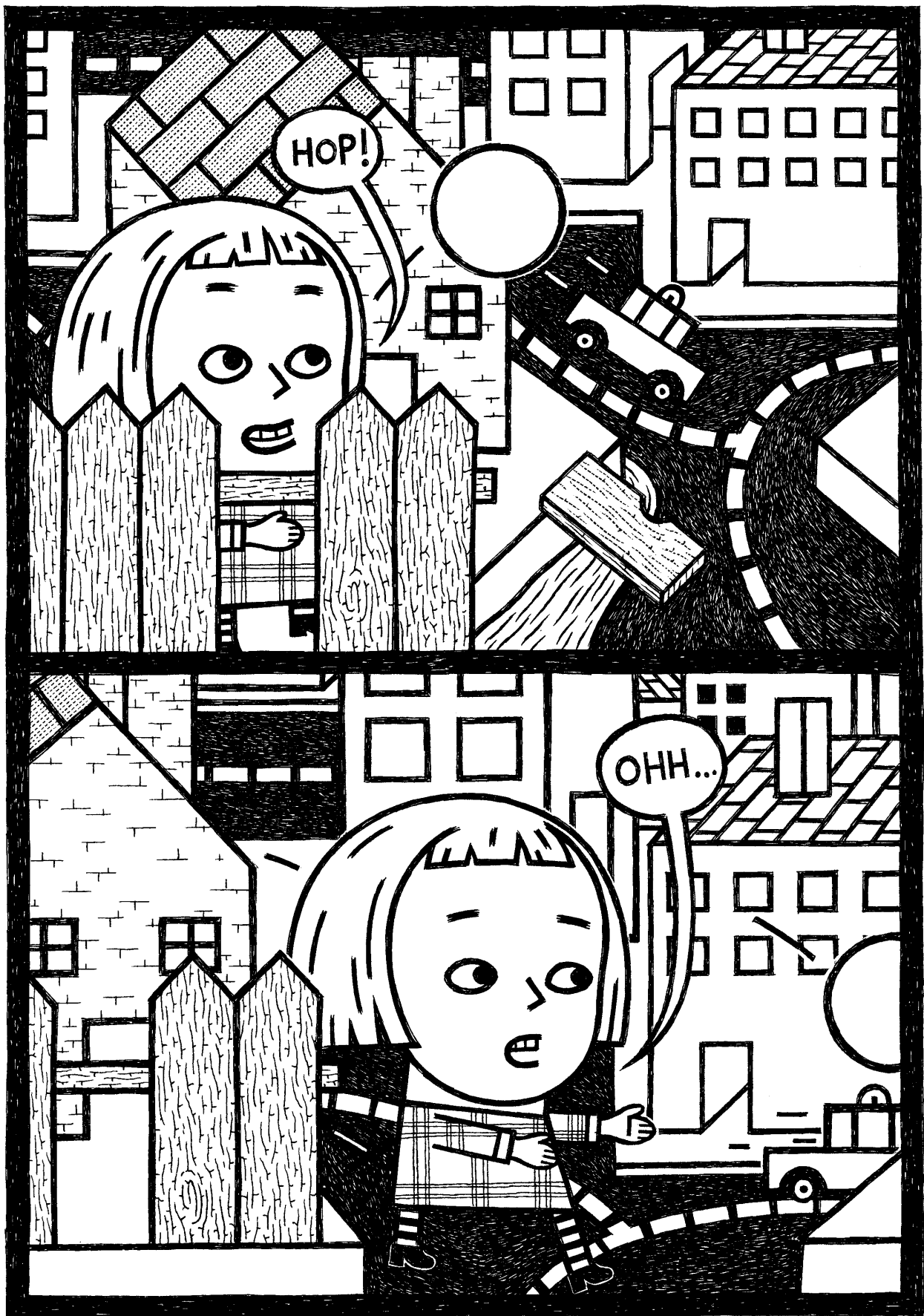
## BESTIARIO:

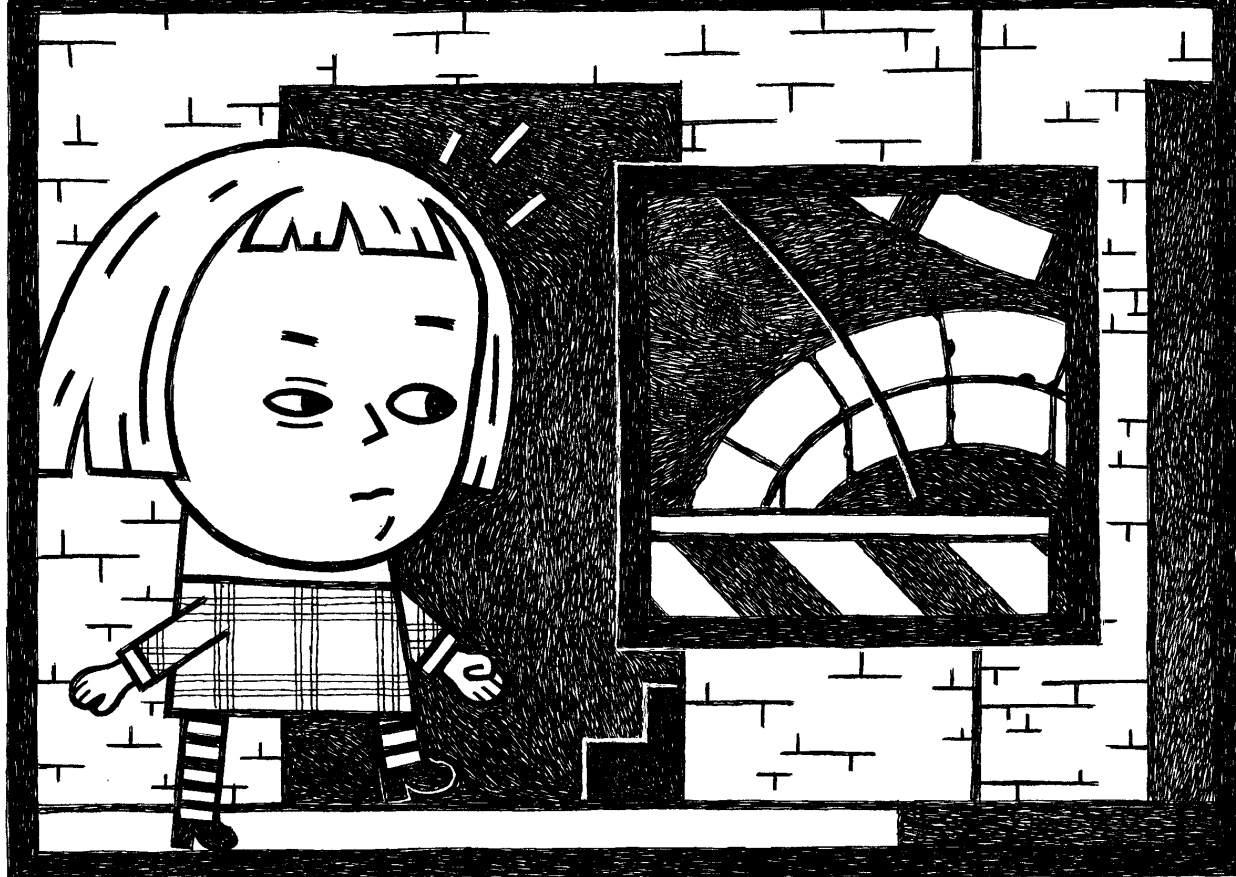
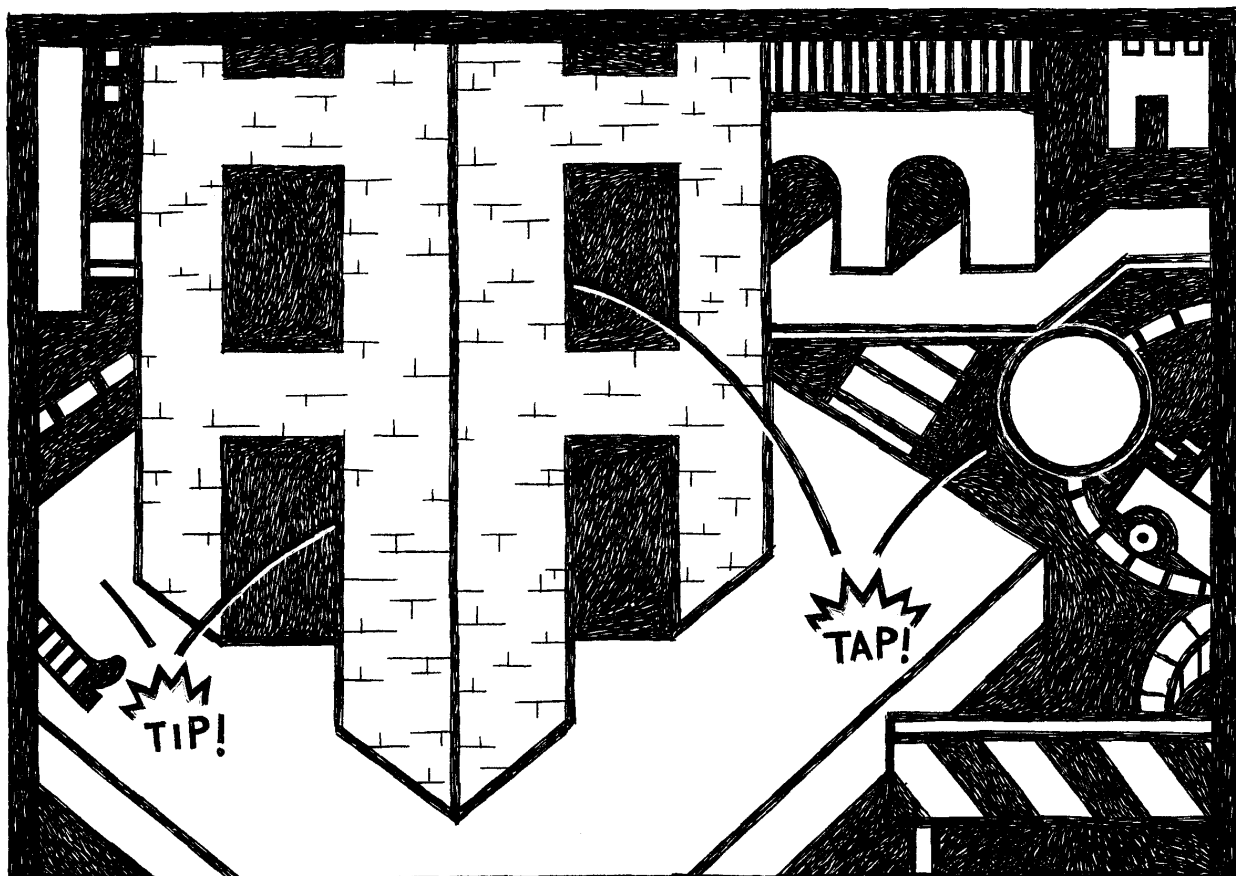
Su tutto quello che implica e impone l'eredità seria e pur svaccata dell'essere padani, Corona non avrebbe potuto darci un'elegia più pregnante e seducente che nel *Bestiario*, giallo senza soluzione perché senza mistero e, proprio per questo, tanto più enigmatico in quanto i gesti, i riti, la lingua, gli strani arnesi, il cretinismo genetico, il torpore e le foghe animali dei suoi personaggi si alternano e intrecciano sull'ampia tavola davanti a noi nella loro più brutta e indiscutibile realtà, come alludendo ad altre motivazioni (Whodunnit? Cosa significa tutto ciò?) che in realtà non conosceremo mai, e che infatti, probabilmente non esistono (è la nostra tendenza a leggere anziché lasciarci portare dal ritmo delle forme che ce le fa vedere, e su cui Corona opera azione erosiva), secondo un principio di spietato rigore visivo che rappresenta il pane per dirci il pane, il sangue per il sangue, la trippa per la trippa, al<Nessuno(a)> limite l'allucinazione per l'allucinazione, dando anche alla deformazione anatomica, o all'espressionismo di paesaggio e montaggio proprio questo di miracoloso: non attiva il simbolico, è così e basta, senza scusa o motivo (per non dire redenzione).

## ALTRI LAVORI:

Esulerebbe dalla portata di questo intervento, come si dice, entrare nel ginepraio visivo dei 32 colpi di tosse, produzione franco-italiana che dondola sottilmente tra generi diversi, alludendo da una parte, alla pura e raffinatissima raccolta di illustrazioni tra l'orrorifico e l'anatomico, e d'altra increspando questa collezione con profondi rimandi interni, subliminali segnali di continuità che slabbrano i confini compositivi ideali del singolo pannello e avvicinano le immagini a un'accennata e flebile progressione (o regressione) narrativa, quasi che i 32 colpi di tosse fossero un romanzo classico a cui un caso inimmaginabile di rachitismo creativo ha incurvato avvitato e rammollito le ossa fino alla quasi totale irriconoscibilità, e non resta di conseguenza che alludere alla preziosa e sconosciuta opera postuma di Corona, un gruppo di tre cassette della frutta stoccate nella sua cantina e piene di disegni, imbratti, schizzi, tavole anatomiche, tracciati sinusoidali, paesaggi, ritratti, vignette sparse, storie a fumetti complete (ci sono tra le altre cose una continuazione di Cuore, un adattamento di L'incarico di Dürrenmatt e una biografia di Savonarola), rifacimenti pittorici (Corona ha ridisegnato in chiave personale tutte le teste grottesche di Leonardo e molti ritratti di Wyndham Lewis) e tutta una massa splendidamente brulicante di lavori finiti o potenziali che solo a pochi arditi in grado di superare la proverbiale riservatezza di Corona è stata finora data la fortuna di vedere, e che l'autore conserva così riposti in parte per tormentatissime questioni di perfezionismo e in parte perché un'oculata e centellinata pubblicazione successiva alla sua morte dia di che vivere per molti anni alla famiglia.

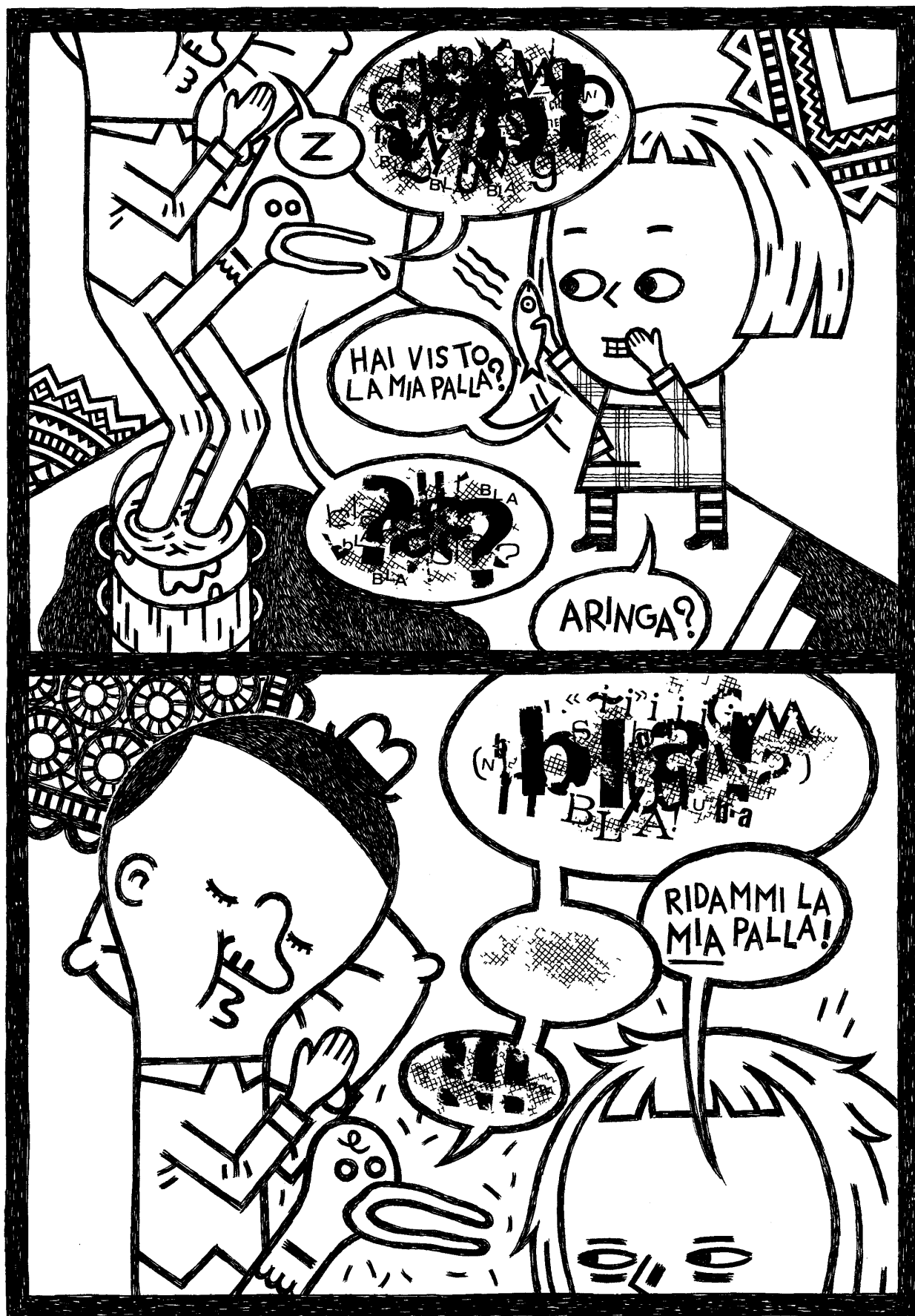
Marco Arnaudo

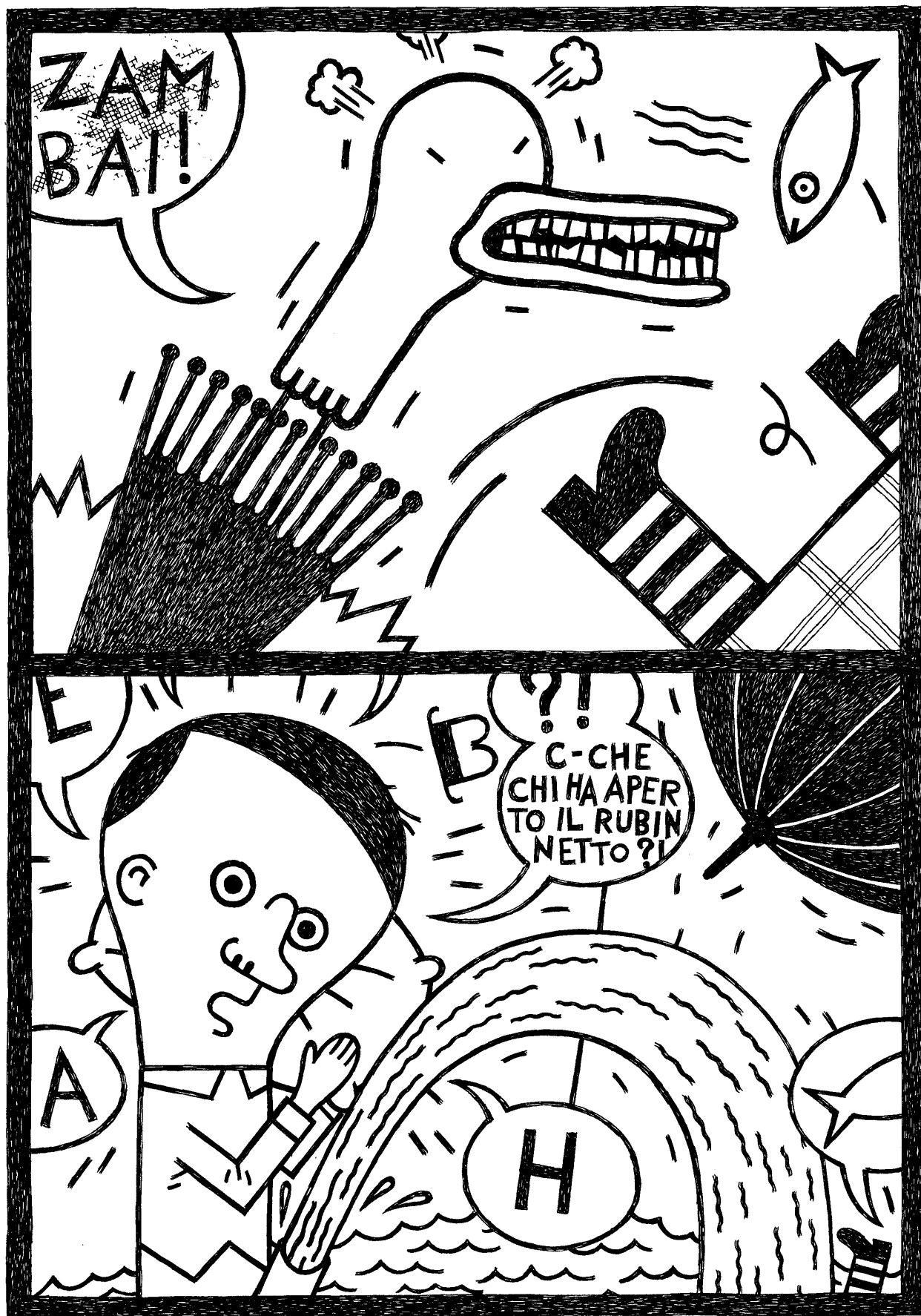














# CUBADUST

Devo dire di aver conosciuto Cubadust nel momento in cui ho conosciuto, seriamente, il webdesign. Ed è stato, fin da subito uno dei miei (ma non solo mio) principali punti di riferimento per qualità e tecnica compositiva. Lavoro 3D ma anche illustrazione e soprattutto una ricerca infinita su colori e luci. E poi anche partecipazione di artisti di alto calibro. E ora le parole di Jonas Strandberg-Ringh...

- *Cubadust 2004 è oggi il portfolio di Jonas Strandberg-Ringh. Ma non è sempre stato così. Potresti tracciare il percorso storico di questa esperienza, che se non sbaglio, almeno in un periodo della sua esistenza, è stata collettiva?*

-- Ho iniziato **cubadust.com** con un mio amico, Henrik. Credo fosse fine '99 o inizio 2000. In quel periodo era solo un diversivo, un modo per togliersi qualche voglia nelle di lavoro. Era davvero bello avere un piccolo spazio in cui fare quello che volevo, senza limiti o clienti che criticassero il mio modo di usare i colori o di posizionare il marchio. Ero davvero libero di fare quello che mi pareva. Ma invece di metter su un sito che fosse solo una mostra di grafica digitale, volevamo che la gente visitasse cubadust in cerca d'ispirazione. Così, nel giro di due mesi aggiungemmo un'area link, un paio di font da scaricare gratis e alcuni giochi in Java davvero scarsi. Non posso certo dire che ebbe un grande impatto sulla scena, ma si guadagnò da subito una buona fetta di fedeli ammiratori. Passò un anno e uscimmo con cubadust versione 2. In quel periodo ricevevamo una dozzina di mail al giorno di altri grafici che volevano mostrare il loro lavoro. La maggioranza di loro si lamentava di non riuscire a postare i propri siti sui grandi portali della grafica. Così decidemmo di iniziare a dare la nostra razione di notizie e demmo spazio ai siti più piccoli e meno conosciuti. Poi, nell'estate del 2002, lasciai l'azienda per cui lavoravo e iniziai la carriera di freelance a tempo pieno, inserendo cubadust nel mio portfolio.

Henrik aveva già lasciato la grafica e io continuavo a tenere la sezione news. Dopo un paio di mesi il lavoro mi occupava quasi completamente e quindi non potei fare altro che trasformare cubadust in un sito (quasi) del tutto lavorativo. Il mio ufficio, se vuoi. E siamo arrivati a oggi.

- *Strumenti e processo creativo.*

*Come nasce, si sviluppa e si realizza un lavoro di Jonas Strandberg-Ringh?*

-- Normalmente mi viene in mente un'immagine non appena sento di un progetto, non importa quale. Può essere un colore, un font, frammenti di layout. È difficile da spiegare. Parto da qui, faccio un paio di schizzi veloci su carta. A dire la verità, il più delle volte apro un file di Photoshop o di 3D Studio Max e inizio a lavorare.

Ho sempre carta e penna a portata di mano. Butto giù le cose che vorrei cambiare o le nuove idee che mi sento di provare. Il problema, quando lavoro così, è cambiare direzione. Normalmente, lasciar perdere tutto per un giorno e concentrarsi su altro, aiuta. Arrivano nuove idee, nuove prospettive. Ma ad esser sinceri, le idee migliori sono sempre le prime. Può capitare che un cliente mi chieda di fare drastici cambiamenti su un progetto dopo che l'ho presentato, ma è davvero raro. Devi tenere a mente che non lo fai solo per te stesso. Devi soddisfare il cliente. L'importante è non strafare, non sedersi al monitor per ore e ore solo per creare un livello di Photoshop pixel per pixel. Devi imparare a disegnare una linea e dire a te stesso che quella è grafica. Bisogna mantenere semplicità all'inizio e parlare con il cliente.

Molti grafici pensano di essere artisti e che nessuno debba dir loro cosa devono fare. Certo, a volte il cliente ti propone una cazzata, ma gli devi dire perché è sbagliata, perché non va. Presentagli qualcosa che secondo te è meglio, invece, e convincilo a venire dalla tua parte.

- *Il tuo portfolio conta su print, motion, web ed experimental. C'è un approccio che prediligi e che sviluppi maggiormente o ti muovi all'interno di questi skills in completa tranquillità?*

-- Se potessi, concentrerei tutti i miei sforzi su print e motion, ma ora mi è impossibile, per due motivi: devo avere abbastanza soldi per pagare i miei conti, ma soprattutto non posso dire di no. Mi piace mettermi in gioco, che sia per una rivendita d'auto o per una multinazionale, non m'importa.

Faccio fatica a vedermi fra 10 anni a fare dei siti, comunque. Credo che print e motion design siano maggiormente "senza tempo". Mi piace sul serio quello che sento quando creo, quando vedo qualcosa prendere forma di fronte a me, sullo schermo, fatto con le mie mani.

- *Parlando con Wences di Domestika.Org a proposito della scena svedese di design, ci siamo trovati entrambi concordi col fatto di ritenerla una delle più avanzate, qualitativamente e tecnicamente, in Europa e nel mondo. Ho utilizzato il termine "scena" mutuandolo da quello che potrebbe essere un contesto musicale. Ritieni appropriato l'utilizzo di questo termine, applicato alla Svezia?*

-- Sì, so che è opinione comune che la Svezia produca un sacco di grafici di prima classe. A dire il vero, non so dirti perché succeda.

Quanto alla "scena svedese", forse un paio d'anni fa c'era, anche se non mi piace etichettare le cose. Devi pensare che molti grafici hanno lavorato o lavorano all'estero, quindi la scena si è contaminata con altri contesti, altra gente, altre ispirazioni che finiscono con l'influire sul tuo lavoro. Penso che l'interazione con gli altri sia importantissima, non solo per la tua evoluzione professionale, ma anche umana.

Quando penso alla grafica svedese, penso a un'attenzione semplice, pura ed estetica al dettaglio. Siamo molto calmi e tranquilli come popolo ed è possibile che questo si rifletta nel nostro lavoro, nel nostro modo di fare grafica. Uno specchio della nostra personalità. Se qualcuno ha una risposta, mi mandi pure una mail. Mi piacerebbe sapere la vostra opinione su questo argomento...

- *So che queste domande sono sempre più o meno imbarazzanti, ma dovendo stilare un elenco di 10 preferiti, quali nomi nomi inseriresti, e con quali motivazioni?*

-- Accidenti, che domanda difficile. Per iniziare, sarebbe ridicolo non citare James Widegren, Jens Karlsson e Patrick Sundqvist. La loro attenzione ai dettagli mi affascina. Altri che voglio citare, non in ordine e per nessun motivo particolare, a parte il fatto che amano quello che fanno e si vede: StyleWar.com || Mattias Lundin di inkgraphix.com || jagochlinus.com || new.se || Linn Olofsdotter di olofsdotter.com || i ragazzi di paregos.com

E, ultimo ma non meno importante, il mio preferito: Erik Jarlsson di greyscale.net. Ha questo modo di fare alla "vado per la mia strada e non mi frega un cazzo di quello che dici". Ogni volta che vedo il suo sito mi casca la maschella. Il suo stile è diverso da tutti gli altri.

- *Come vedi il web nel 2005?*

-- Credo che la tendenza in atto di siti orientati all'informazione toccherà il suo massimo nel 2005. Ma penso che la diffusione della banda larga come standard e non più come lusso ci riporterà a siti a "caricamento lento". Speriamo che la gente li usi bene. Non voglio più vedere siti con elaboratissime interfacce in Flash solo per il gusto di farle. Ma questo non vuol dire che non mi piacciono i siti belli da guardare. Però, non voglio più siti che usano certe cose solo perché sono soluzioni disponibili e non perché sono buone soluzioni.

- *A questo punto una domanda off-topic, ma forse nemmeno tanto, se consideriamo come la musica sia parte integrante del processo creativo di molti autori ed artisti: che musica ascolta Jonas Strandberg-Ringh?*

-- Beh, sono drogato di hip hop, ma ascolto un sacco di vecchi classici del soul, Motown, Marvin Gaye, The Temptations. Una buona parte di Dusty Springfield. Album vecchi della Mo'Wax - Dj Krush etc. Björk, Massive Attack. È una lista lunga.

- *Grazie per la tua disponibilità.*

-- Grazie a voi per avermi intervistato.

Abbiate cura di voi stessi.

{jacklamotta} » [whoo@garadinervi.com](mailto:whoo@garadinervi.com)



# COME LA PESTE

**MAX  
ANDERSSON**



**LARS  
SJUNNESSON**

Da sempre l'arte, gli artisti, attingono storie dagli stati alterati di coscienza. Dalle droghe come dai sogni. Burroughs ha dichiarato "Buona parte dei miei personaggi e dei miei ambienti derivavano da sogni". Ci crediamo, e ci immaginiamo pure l'altra parte. E forse non sarebbe un caso se Fellini sulla scia di Huxley, dopo l'onirico *8 e 1/2* e prima dell'allucinato *Giulietta degli spiriti*, avesse fatto esperimenti con l'Lsd 25. Dall'inconscio si attingono per lo più immagini, e l'arte si fa vetrina per svelarne la materia più buia. Il fumetto ce ne dà diversi esempi. Dal 1905 Winsor McCay con lo pseudonimo di "Silas" realizza *Dreams of the rarebit fiend*, opera cult in cui rappresenta gli incubi scaturiti da indigestioni di crostini al formaggio, vere e proprie allucinazioni che anticipano l'immaginario fantastico di *Little Nemo in Slumberland*. Sono gli anni di ufficializzazione della psicanalisi, il manifesto surrealista arriverà solo nel '24. Altri fumetti, altri sogni. C'è Crumb, naturalmente. C'è Zograf e le sue poetica delle visioni ipnagogiche, tra sonno e veglia, che l'hanno spinto nella ricerca fino alla cura di *Flock Of Dreamers* (Kitchen Sink Press, 1997), antologia di fumetti ispirati dai sogni. C'è David B. col suo bianco e nero senza compromessi che dipinge il mondo fluttuante dei suoi incubi notturni riuniti in *Le cheval blême* (L'Association, 1997). Anche Julie Doucet ama flirtare con l'inconscio. Nella raccolta *My Most Secret Desire* svela i sogni più intimi, brevi visioni in cui interpreta le sue ossessioni ricorrenti. Il parto di un gatto nero. Evirazioni: ne *Le striptease du lecteur* dopo un colpo d'accetta sul cranio, incisioni epidermiche con lametta, Julie castra il povero Steve con efferata violenza. In *The Gift* invece, l'autrice incontra un amico il quale, dopo qualche birra, estrae un coltello si taglia il pene e glielo regala.

Dalla Svezia Max Andersson non sta a guardare. Si masturba non solo davanti a *L'impero dei sensi* di Oshima (son capaci tutti), alla castrazione che ci mostra, ma pure con *El topo* di Jodorowski, tutto eccitato dalla barbara evirazione cui è sottoposto il malcapitato ciccione.

E così già dal cortometraggio *Lolita separerai* (1989), commedia muta sul rapporto di una giovane coppia punk, Andersson, regista e interprete maschile, propone un'evirazione che diviene soppressione del dispotismo maschilista.

Ma cosa accade davvero negli ultimi esempi citati? In quale sfera narrativa ci troviamo? La castrazione è onirica oppure reale, nessun dubbio, nessuna "esitazione" per chi legge. Come direbbe Todorov non siamo nel fantastico. L'esitazione in Andersson semmai persiste in *The excavation* o *Sightseeing*, racconti in cui il pene smontabile è l'arnese per sopravvivere in un mondo sospeso, reale e immaginario insieme. Un mondo in cui ci dimeniamo tra stupore e intendimento, come in *Bosnian Flat Dog*.

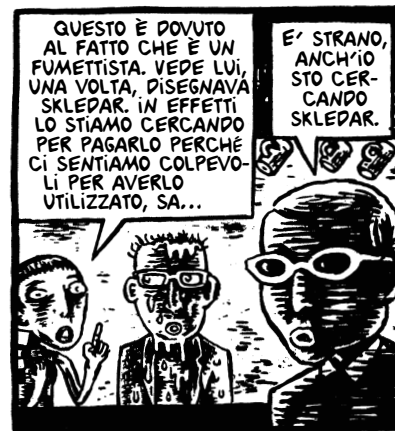
E ancora cosa è reale e cosa non lo è in questa storia sui Balcani? Cosa vivono veramente Max e Lars? Dove si pone il loro vero viaggio? C'è una guerra civile in corso nell'ex-Jugoslavia, ma c'è pure un cane piatto bosniaco, comparso in sogno ad Andersson nel 1999, che fa da tappeto in una terra minata da bombe intelligenti. Siamo nel cuore del fantastico, nell'orrore dell'esitazione, in bilico tra finzione e realtà, assurde casualità e la Storia. *Bosnian Flat Dog* è un fumetto politico, a suo modo naturalmente. Andersson e Sjunnesson non vogliono servire il Fumetto, ma se ne servono per dire la loro. E' lo stesso atteggiamento professato da Antonin Artaud per il teatro. Una propensione per un fumetto necessario, legato alla fascinazione dei sogni, all'oscurità della coscienza.

Un fumetto che utilizza l'allucinazione come principale mezzo drammatico, ma non l'inconscio di per se stesso, e solo in misura della funzione che riveste nella vita quotidiana. C'è il cane piatto bosniaco, ci sono le bombe NATO che cadono sulla testa. *Bosnian Flat Dog* è un fumetto essenziale, per continuare con Artaud, diremo come la peste, non perché contagioso, ma perché come la peste è la rivelazione della crudeltà latente che si può radicare nell'uomo. Guerra.

**Edo Chiericato**

# BOSNIAN FLAT DOG 2





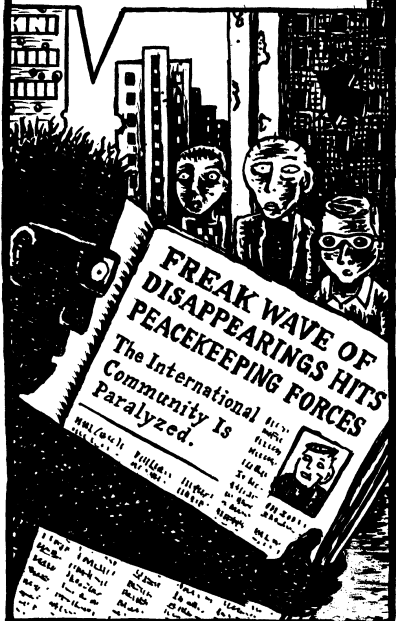








"IERI ALTRI DUE SOLDATI AMERICANI DELLA SFOR «STABILIZATION FORCE» SONO SCOMPARSI SENZA LASCIARE TRACCE. TUTTO IL PERSONALE SFOR È STATO MESSO IN STATO DI ALLARME MENTRE SONO STATE PREDISPOSTE MISURE DI MASSIMA SICUREZZA PER EVITARE IL RIPROPORSI DI EPISODI ANALOGHI."



"SONO STATI COSTRUITI AMPI CENTRI COMMERCIALI ACCANTO AGLI ACCAMPAMENTI PER PERMETTERE ALLE FORZE DI PACE DI RIFORMIRSI UNICAMENTE CON BENI DI CONSUMO DELLA PROPRIO TERRA. I SOLDATI SONO STATI INOLTRE ISTRUITI A NON AGGIRARSI DA SOLI AL DI FUORI DELLE ZONE PROTETTE E A NON PARLARE CON GLI SCONOSCIUTI."



ATTENTO! HAI QUASI PESTATO QUELL'ENORME MUCCIO DI MERDA DI CANE!



E' COMPARSA DOPO LA GUERRA IN SEGUITO A UNA MUTAZIONE DOVUTA ALLE CONDIZIONI DI ESTREMO TRAFFICO. ORA È UNA VERA PESTE.

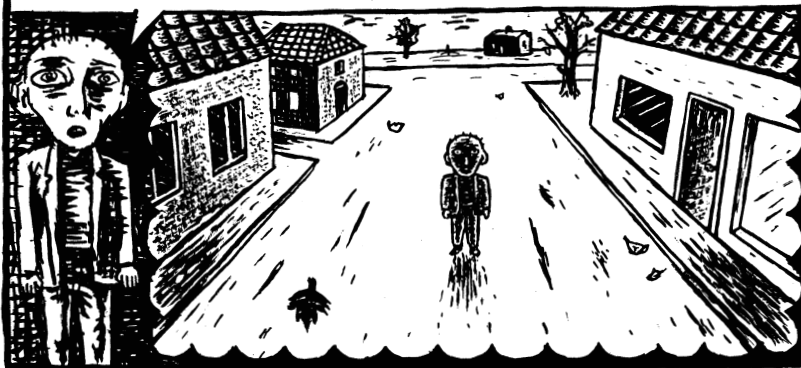


MI RICORDA DI UN ANIMALE CHE VIDI IN SOGNO QUALCHE ANNO FA.





FU NEL 1995. NEL SOGNO STAVO CAMMINANDO PER KRAJINA, IN CROAZIA. LE STRADE ERANO VUOTE E IMMOBILI, E NELL'ARIA C'ERA UN SENSO DI AUTUNNO.



"L'UNICO SEGNO DI VITA ERANO I DUE ANIMALI SIMIL-CANE NELLA VETRINA DI UN NEGOZIO"



"ERANO COMPLETAMENTE PIATTI E SI MUOVEVANO COME LUMACHE. DAL SOFFITTO SCENDEVANO DEI GRANDI TUBI DI ASPIRAPOLVERE CHE LI STROFINAVANO, PROVOCANDO LA COMPARSA DI UNA SORTA DI RUGOSITÀ SUI LORO MANTI."



"STETTI A GUARDARLI PER UN PO', POI PERÒ ARRIVÒ IL MIO AUTOBUS, COSÌ ME NE ANDAI."



POI UNA VOLTA CHE ERO A CORTO DI IDEE LI UTILIZZAI COME PERSONAGGI IN UN FUMETTO.



TU DICEVI CHE C'È SEMPRE UNA SOMIGLIANZA TRA CHI DISEGNA E CIÒ CHE VIENE DISEGNATO, MA NON MI PARE CHE TI SOMIGLINO.

ASSOMIGLIANO AL MIO IO INTERIORE.



DEVI PRENDERTI CURA DI LUI, OLTRE TUTTO È EVIDENTE CHE GLI PIACI.

A ME NON PIACCONO I CANI. VATTENE, SPARISCI!



LA C'È UN PARCO, SEMBRA CARINO!

PERÒ RICORDATEVI SEMPRE DI NON CAMMINARE SULL'ERBA SE VEDETE QUESTO NASTRO ANTI-MINA. VUOL DIRE CHE IL TERRENO NON È ANCORA STATO SMINATO.













# MAURO CEOLIN

## DebugLandscapes

03

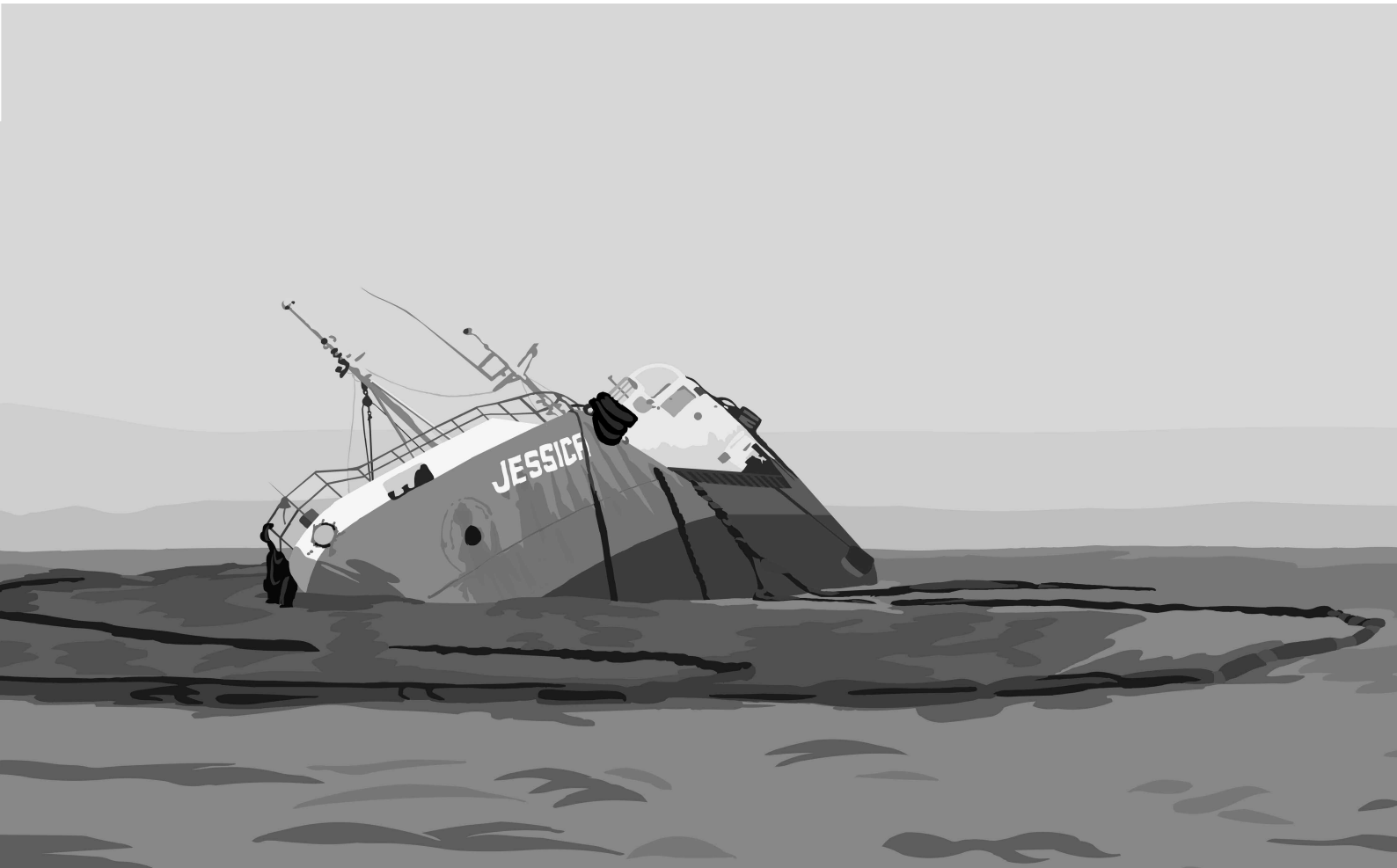
di Domenico Quaranta || (exibart.com\_ottobre 2003)

Il termine bug (insetto) assunse il significato di 'errore in un sistema informatico' quando uno scarafaggio entrò nei circuiti di un calcolatore nel 1945. Mauro Ceolin recupera il termine per indicare le intrusioni della tecnologia nel sistema della natura. In una nuova serie di disegni vettoriali...

La net.art storica ha sempre guardato all'errore come stimolo alla creatività, come punto di partenza di una ricerca creativa che si servisse dei linguaggi della rete. La storia della video arte insegna che l'approccio decostruttivo al medium prelude al suo assorbimento all'interno dei linguaggi dell'arte, al suo utilizzo semplicemente come un altro linguaggio a disposizione degli artisti. A questa estetica hanno contribuito componenti diverse, come l'estetica del codice ereditata dai primi hacker (EpidemiC), una concezione dell'arte come 'parassita' di altri sistemi (le istituzioni, la rete, etc.), la volontà di generare, attraverso un corto-circuito tecnologico, un parallelo corto-circuito intellettuale nella mente dello spettatore (Jodi).

Da sempre piuttosto scettico nei confronti di questa estetica tecnologica, che considera, in base ai tempi della rete, ormai irrimediabilmente 'vecchia', l'artista milanese Mauro Ceolin si è appropriato provocatoriamente della metafora cara alla net.art, quella del bug, per ridefinirla in rapporto alla sua area concettuale di provenienza, la natura. Ribaltando il trasferimento di senso, Ceolin recupera il termine per indicare le intrusioni della tecnologia nel sistema delicato e complesso della natura: piccole intrusioni se valutate sulla base della vastità del sistema, ma, come un bug, capaci di mandarlo in tilt. Di fronte a questa minaccia, l'arte agisce come un debugger, individuando l'errore nel sistema, proponendolo all'attenzione del pubblico e 'correggendolo' attraverso la forza sublimante delle immagini.

Rigettata una presunta 'estetica della rete', Ceolin punta piuttosto sull'etica della rete, eccezionale strumento di informazione e di documentazione dei problemi che affliggono il nostro pianeta. Come in zigzaggings, i suoi lavori nascono da una esplorazione della rete alla ricerca di immagini che poi disegna in flash sottoponendole ad un paziente lavoro di rielaborazione manuale. Ma rispetto ai lavori precedenti, in DebugLandscapes.03, questo lavoro si perfeziona non solo tecnicamente, ma assume una significazione ulteriore: quella di utopico debugger degli oltraggi che l'uomo infligge alla realtà, siano essi una marea nera o un pozzo che brucia, Chernobyl o Bohpal, un albatro impantanato o un cervo imprigionato dalle fiamme.



# QUI NON C'ERA NESSUNO

# KUFIA

Appunti per un immaginario dell'altro.

*"Non esiste una cosa come il popolo palestinese...  
Non è come se noi fossimo venuti e lì avessimo cacciati e preso il loro paese.  
Essi non esistono."*

**Golda Meir (Primo ministro israeliano 1969-74),  
dichiarazione al The Sunday Times, 15 giugno 1969.**

*"Come possiamo restituire i territori occupati?  
Non c'è nessuno a cui restituirli."  
Golda Meir, 8 marzo 1969*

Kufia è nato nel 1988 come azione a sostegno di un progetto di solidarietà. Erano tempi diversi per la questione palestinese.

Si parlava un'altra lingua: nel senso che, ciò che è avvenuto dopo, ha cambiato la sintassi del discorso politico tout court e delle dinamiche in atto. La richiesta era abbastanza banale, ma complessa e rischiosa al tempo stesso: si chiese ad una serie di disegnatori importanti di realizzare una illustrazione per farne una mostra e un port-folio che servisse come strumento di raccolta fondi per la Palestina. Ci furono dinieghi ed entusiastiche adesioni, come sempre avviene in queste circostanze. La peculiarità di kufia non fu però soltanto quella di radunare un numero cospicuo di autori italiani ed esteri su un progetto che per sconfiggere il silenzio usava le figure, ma quello di sopravvivere e continuare con tenacia questo lavoro. Questa è stata senza dubbio la riprova inconfutabile che se si vuole lavorare perché il silenzio esaurisca se stesso, lo si deve fare con costanza, anche se sottovoce.

Kufia presentò i lavori raccolti in oltre 70 città italiane e anche a Gerusalemme e nei Territori. Le tavole originali della prima edizione furono trafugate: non si è mai saputo chi fosse il mandante del gesto, ma la cosa non stupisce. Il furto avvenne con modalità organizzate e non improvvisate.

Nel 2002 gli organizzatori hanno deciso di ricominciare: di nuovo hanno contattato autori, alcuni già presenti nella prima raccolta, altri nuovi, anche perché qualcuno come Pazienza è venuto a mancare. Credo che la necessità di rinnovare la raccolta non sia stata solo dovuta allo scoppio della Seconda Intifada, ma anche al fatto che il conflitto e la sua rappresentazione sono cambiate. Ovvero, da un certo punto di vista la situazione rimane incrollabilmente identica, ma solo ad uno sguardo indifferenziato. Per prima è mutata la società palestinese.

È mutato il clima politico interno di Israele. Siamo mutati noi. Quest'ultimo cambiamento mi sembra quello più cruciale: il nostro mutamento. Perché kufia, a prescindere dallo scopo per cui è stata realizzata, è comunque una mostra di illustrazioni e

disegni che risulta eccezionale perché rappresenta il nostro punto di vista, il nostro sguardo sull'altro. È vero che ci sono anche alcuni disegnatori israeliani e palestinesi, ma il gruppo più significativo, sia come numero che come rilevanza artistica, è quello europeo. Kufia è una piazza di visioni che colleziona rappresentazioni su un conflitto che ha una particolare rilevanza simbolica, ed in questo senso stimola la produzione di figure. Se lo sguardo muta, deve mutare anche la rappresentazione.

Il primo cambiamento è avvenuto nello strumento comunicativo di cui kufia si è dotato. Difatti ora è anche in rete, grazie alla collaborazione di inguine.net, e, si sa, il medium è significato.

Il Blogger di kufia in poco tempo è stato visitato da migliaia di visitatori e sono state inserite quasi 50 immagini. Una ulteriore riprova che il simbolico che si accumula dietro a questa storia può trovare un valido strumento nell'immediata e non mediata pubblicazione della rete.

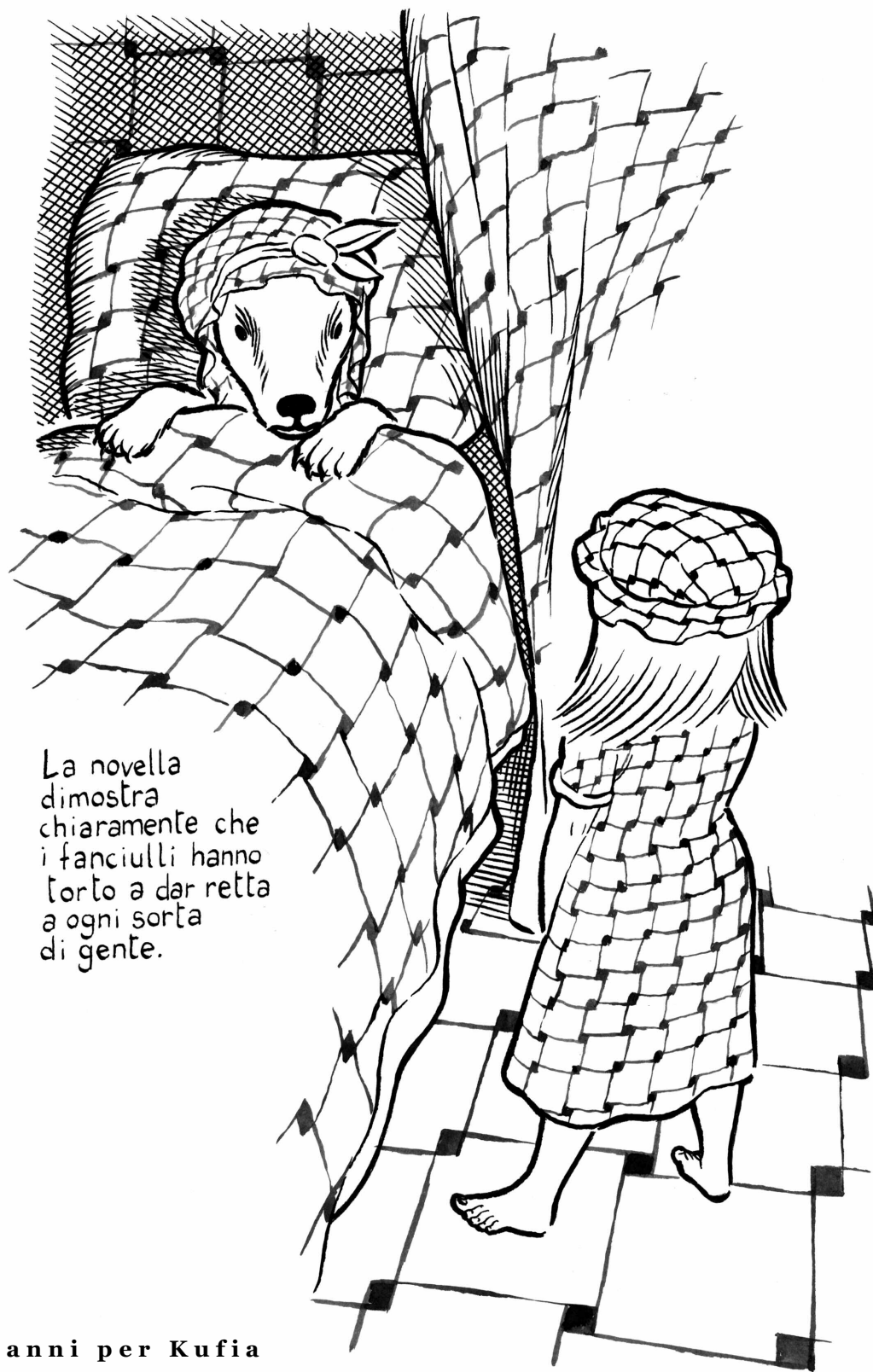
Il secondo cambiamento, meno evidente, ma più significativo, è quello dell'immaginario che pervade la seconda raccolta di illustrazioni. Se nella prima edizione le immagini erano, a prescindere dalla tecnica utilizzata, molto venate da un simbolismo orientalista, nel senso che a questa parola dà Said, ovvero di "orientale così come io occidentale me lo raffiguro", e se mancava un approccio ironico o disincantato, ma prevaleva un'estetica che mirava alla commozione e alla angoscia, nella seconda edizione i toni sono in parte mutati.

Innanzitutto compare una vena ironica, di smontaggio di alcuni luoghi comuni, di decomposizione del senso invalso: ad esempio nell'illustrazione di Zarate del francobollo della Palestina (vuoto) o in quella di Giacon del ragazzino che legge Spider-Man, mentre dietro di lui avanza un carro armato (la didascalia recita: supereroi con superproblemi). Segno che qualcosa è cambiato. Se il ragazzino palestinese non è più un ostaggio visivo, nel senso che non è semplicemente un topos dell'immaginario utilizzato a favore e contro tutte le guerre, ma diventa "persona", personaggio di un racconto dove fa cose comuni come leggere un fumetto, allora qualcosa si è mosso nel nostro modo di rappresentare l'altro. Il disegno di Giacon mi ha ricordato un'altra illustrazione dove questo aspetto compare, pubblicata su World War 3 negli Stati Uniti, dove però il ragazzino gioca alla Play Station. In tutti e due i casi ho pensato alla richiesta che i palestinesi comuni più spesso fanno negli incontri: guardateci, non siamo tutti terroristi. Anche noi piangiamo i nostri figli. Guardateci, vorremmo una vita con le accidentalità del normale scorrere del tempo.

Kufia è un inconsapevole testimone, e forse promotore, di questo mutamento: in questo senso questo progetto non solo è stato prezioso per raccogliere fondi, diffondere idee e stimolare una riflessione su quanto sta accadendo in Israele e Palestina, ma è preziosissimo perché ha stimolato e permesso al nostro punto di vista di cambiare la propria interpretazione. Rappresentare se stessi è dura, farlo con l'altro lo è ancora di più. Alla fine, come diceva Borges, "un uomo si propone il compito di disegnare il mondo. Per anni e anni popola lo spazio con immagini di province, di regni, di montagne... E poco prima di morire, scopre che questo paziente labirinto di linee traccia l'immagine del suo volto". In questo senso dentro kufia ci specchiamo noi stessi.

Elettra Stamboulis

# Trova l'errore



La novella  
dimostra  
chiaramente che  
i fanciulli hanno  
torto a dar retta  
a ogni sorta  
di gente.



# GIASSA

Un Racconto di STEFANO GIACONE  
illustrato da MAURIZIO RIBICHINI.

*"Era meglio se crepavi"*

*"Vaffanculo"*

*"Così non stavo a spingere 'sto cristo di carrozzella"*

La sedia a rotelle nel menage di Duccio e Santina era una novità, relativa se si vuole, sei anni appena. Ma alla loro età il tempo procede a gocce, s'incaglia nel milionesimo mattino di nebbia e dolori alle gambe e addio, cresce come la barba ai morti.

Gli avevano amputato prima la destra, sotto il ginocchio. Grave forma di diabete, meglio tagliare disse il Dottore, un vecchio amico di Partito. Un anno dopo il piede sinistro e la sedia a quel punto non si poté evitare. Santina se lo era sposato molto avanti negli anni, quando lui ormai se ne stava chiuso in casa coi suoi fogli e le sue matite, enormi cartoncini bianchi sui quali l'ex detenuto Duccio Bertetto disegnava furiosamente ogni pomeriggio, fino a tardi. Storie di rapine, solo e soltanto rapine. Storia è parola grossa in quanto Duccio lavorava la superficie del foglio un po' a caso, il cartone ben fermo sotto il peso di due quarzi, antiche regalie del Pero buonanima, dal basso in alto, sinistra destra, con minuti particolari, omini, pistole, automobili, semafori, cadaveri, gatti, lune, volanti e banconote. Con le dita cercava il bordo del cartone altrimenti la Santina urlava se con la matita sporcava il tavolo buono.

Il soggetto, rapina in banca-ufficio postale-gioielleria, lui lo conosceva bene: nel 1956, quasi trent'anni prima, ci aveva perso la vista, nell'ultima. Conflitto a fuoco a Magenta con i carabinieri, Gianni della Venaria che tira da dietro un bancone con entrambe le pistole, alla Gary Cooper, la trachea del Pero che sputa sangue, un foro bello tondo, l'immagine finale, poi più niente. Duccio non muore, la pallottola entra e esce, lo rende cieco ma resta vivo e becca quindici anni.

Il Gianni era un drago, di lavorare come lui e il Pero in fabbrica, non poteva mica sopportarlo. Tutti e tre erano stati nei GAP, i partigiani solitari di città, quelli del colpo e via. Lo chiamavano il Gianni della Venaria perché veniva da quella barriera in Torino; Duccio invece era "Giassa" perché manteneva la sua freddezza, come il ghiaccio, anche quando la situazione era disperata. Dopo la Liberazione, sempre insieme, a Milano, servizio d'ordine del PCI, Volante Rossa, la pistola sotto il materasso. Tornati a Torino dopo qualche anno, il Gianni li cerca *"Ho rotto la testa a un badòla di caporeparto. Son senza grani"*. Duccio e il Pero capiscono.

Le prime sette van benone, l'ottava a Magenta si presenta la Madama, chissà come e Duccio ci rimette la vista, il Pero e il Gianni la vita. Uno sottoterra l'altro trent'anni al Recidivi di Spoleto. Quando muore, al funerale Duccio ci va già con la sedia a rotelle e Santina gli racconta che ci son solo due vecchi con le bandiere rosse, del Partito. Cantano l'Internazionale, anche Duccio, ma la sbagliano, lasciano perdere.

Duccio amava disegnare, fin da giovane. Anche dopo il '56 si fa comprare fogli e matite. Si mette al tavolo e racconta a se stesso le imprese d'un tempo. Ricorda le auto puzzolenti, i fazzoletti al collo, le osterie, il profumo del dopobarba, il bordello in riva al Po e sotto la matita esperta tutto è chiaro, come al cine. Il vicino di casa, *"un drogato"* dice Santina, *"fuma l'erba"*, lo viene a trovare e vede i disegni. Resta sbalordito. Il ragazzo lavora per una rivista di fumetti e chiede al vecchio il permesso di portarli via. Glieli pubblicano.

Sono passati gli anni e quelli di Duccio sono tra i preferiti dai lettori, le sue fantastiche prospettive a tutto campo, centinaia di figurine, segni, linee, frecce, come un bambino puntiglioso che racconta un sogno. Gli occhi sono andati, le gambe pure, la giovinezza, la rivoluzione, le donne, tutto alla malora ma la mano traccia veloce le sue minuscole traiettorie, caparbia. La matita ci vede ancora benissimo.

*"Andiamo a casa"*

*"Era meglio se crepavi"*

*"Vaffanculo"*

SG, Torino marzo 2004.



#### STEFANO GIACONE

Oggi cantautore, scrittore, padre. Alla fine degli anni settanta, a Torino, fonda i Franti, una delle esperienze più illuminate nella storia del punk italiano. Attualmente è tornato a vivere a Torino dopo annate passate tra Londra e Cardiff. A settembre è in uscita il suo nuovo disco *Una canzone senza finale*.

Etichetta: Santeria / Distrib. Audioglobe.



#### MAURIZIO RIBICHINI.

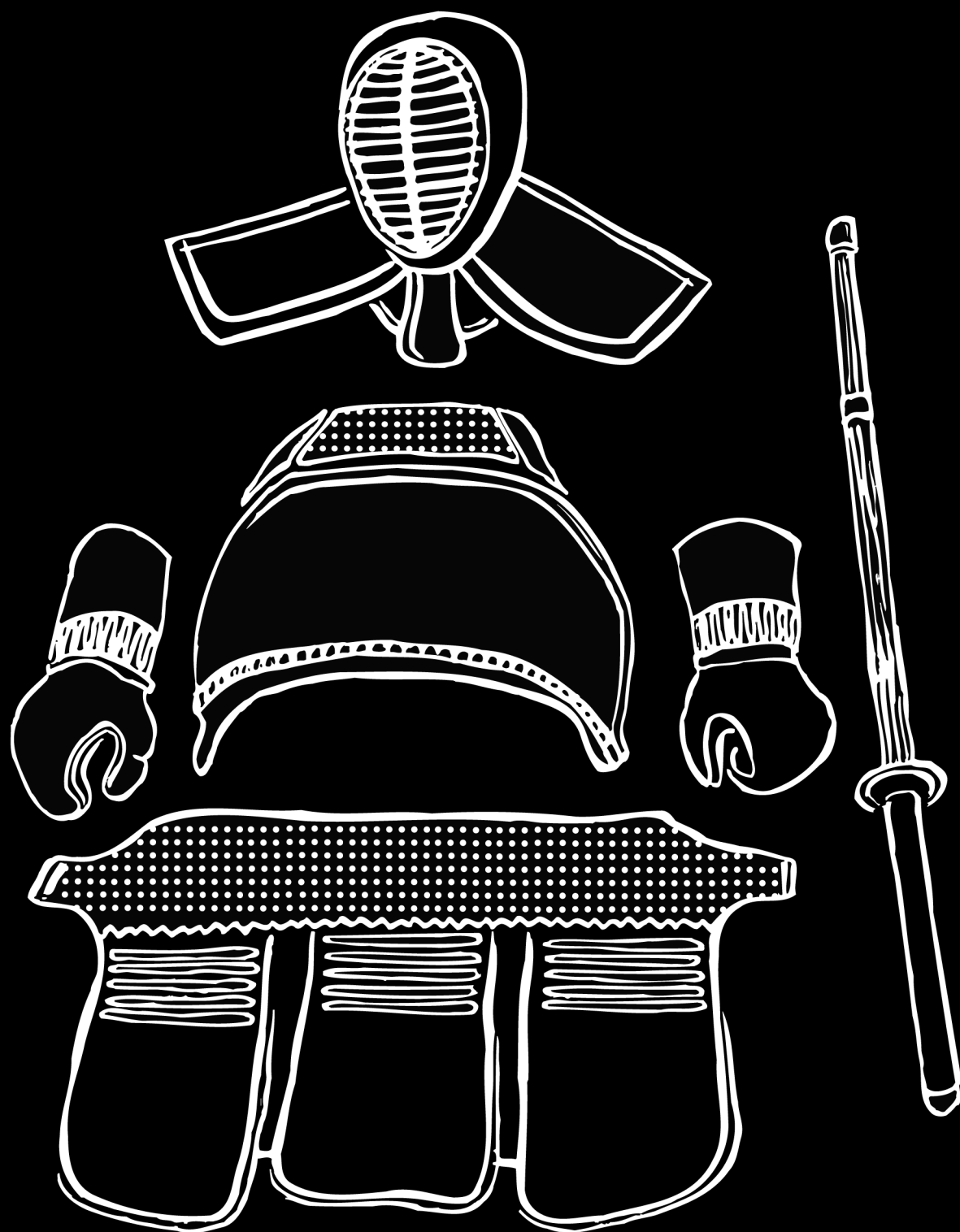
Racconta storie semplici, ma non per questo meno interessanti. Spesso ci colpiscono direttamente, altre volte ci fanno ridere, ma in ogni caso sono vere. Disegno sporco, periferia romana, volti italiani. Ci si sente a casa in ogni vignetta. Ci si sente a casa in ogni sguardo. Di prossima pubblicazione il volume *Storie Fragili*, per il Centro Andrea Pazienza.



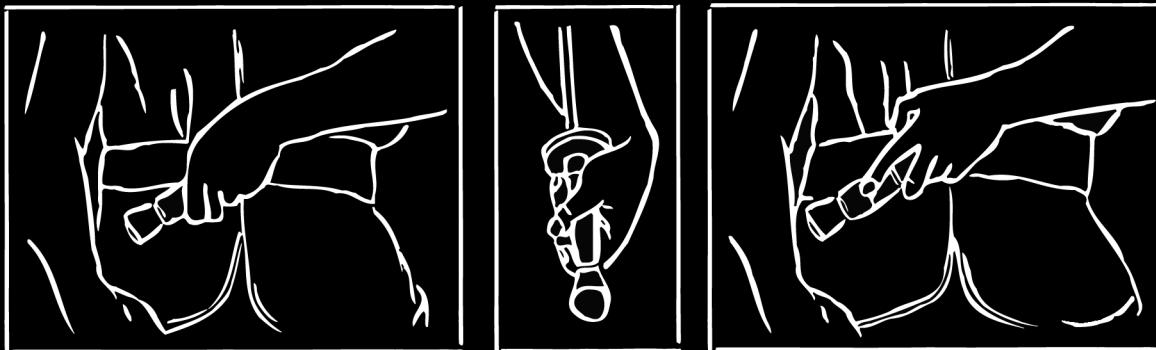
PAP3R  
R3515TANC3



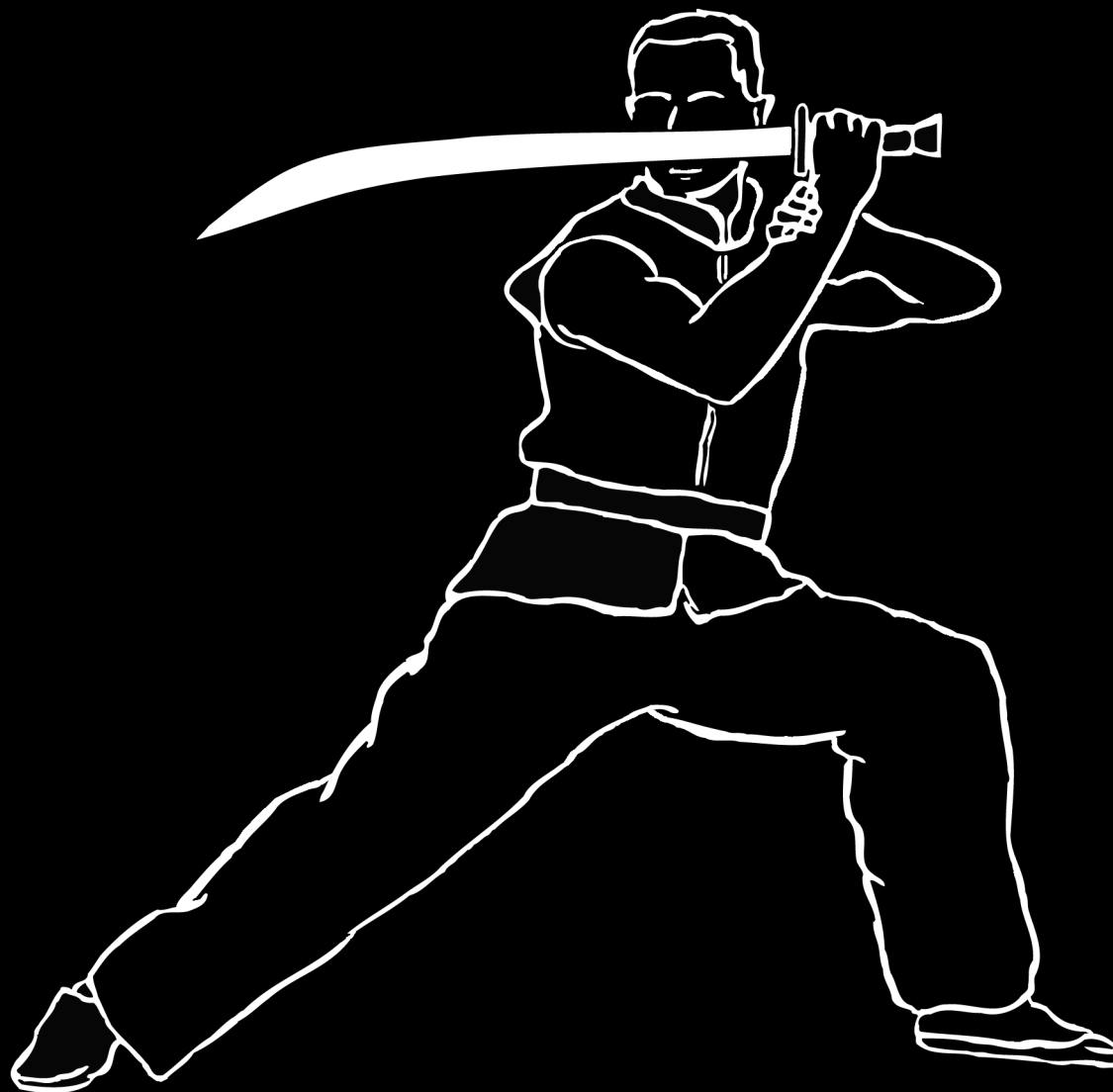
SELF  
DEFENCE  
GRAPHICS

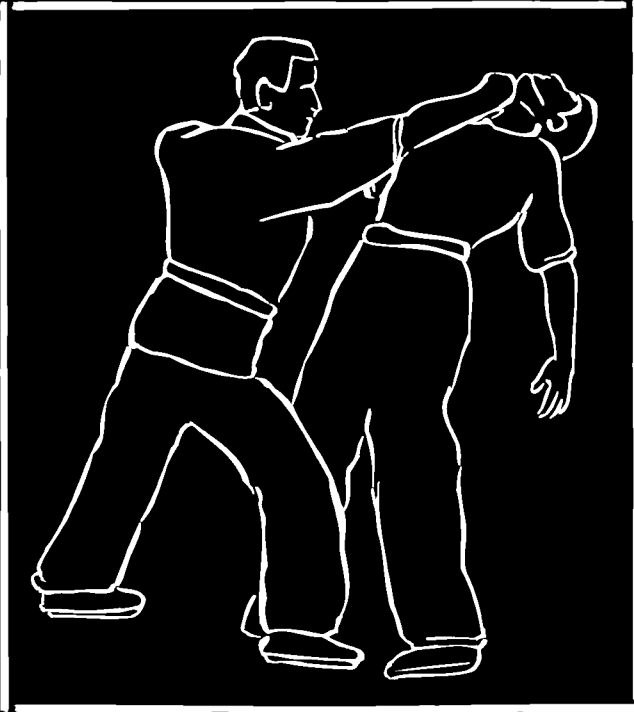




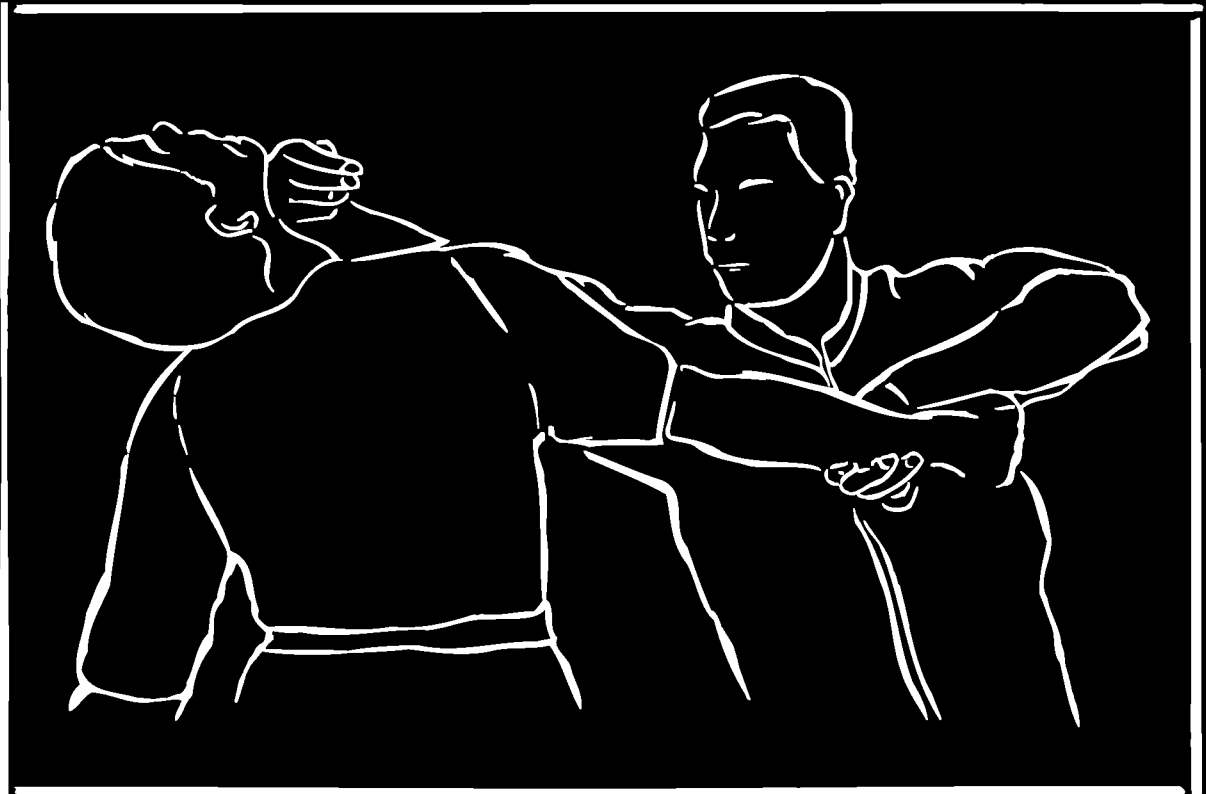


IMPUGNATURA: Può essere dritta o leggermente curvata, in ogni caso anatomica e adatta all'incavo della mano. Fra l'impugnatura e la lama è inserito un cerchio di metallo, la cui parte concava è rivolta verso la lama stessa. La sua funzione era quella di evitare che il sangue degli avversari gocciolasse fino all'impugnatura, rendendo quest'ultima scivolosa al punto da far perdere una sicura presa.





...sposto ulteriormente il peso del corpo in avanti e concludo la tecnica con un colpo al viso portato con il dorso della mano destra...



La Neo avanguardia del movimento della Poster art è diventata oggi un fenomeno di portata mondiale. L'ondata dell'arte legata ai manifesti rock, partita da San Francisco, sta oggi diffondendosi sempre più, calando prepotentemente sul resto del Mondo.

E quando qualcuno mi chiede il nome di un rappresentante europeo, la prima parola che mi salta in mente è MALLEUS.

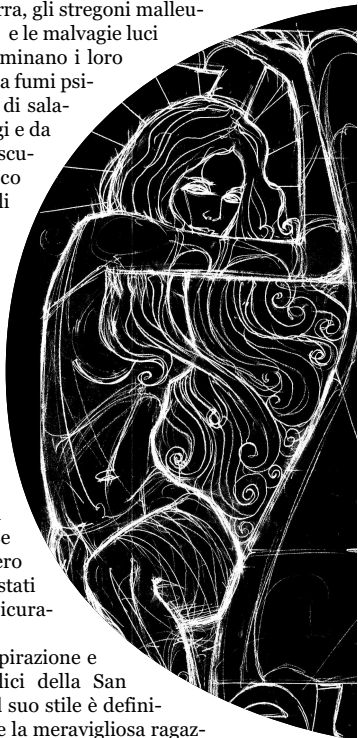
Questa diabolica poster-entità non è stata solo capace di porsi sotto i riflettori del mondo, Malleus si è impossessato dell'intero palcoscenico con un'estetica da heavy rocker, utilizzando incredibili fuochi d'artificio, con un design superbo e una tecnica di stampa eccellente: Malleus è il massimo rappresentante di quello tsunami artistico che arriva dall'Europa.

I poster di malleus sono le trame di una ragnatela di zucchero filato, sembrano caramelle gonfie e spumeggianti, così perfetti che li si vorrebbe mangiare! Ma attenti! Preparatevi ad un trip selvaggio: mi immagino una oscura e diabolica Malleus caverna con un enorme calderone ribollente nei più profondi meandri della terra, gli stregoni malleusdelici rimescolano in un pentolone e le malvagie luci fluorescenti che ne fuoriescono illuminano i loro volti ghignanti. Posters si formano da fumi psichedelici di magici funghi, da code di salamandre, da palte di cinghiali selvaggi e da uova di aquila, in un ribollente miscuglio. Raccolti con un gigantesco mestolo di legno, questi alchimisti li appiccicano alle ragnatele che penzolano dalle mura di questo antro sotterraneo per lasciarli asciugare. Quindi ragazzi... attenzione!

Ho conosciuto Malleus al Leoncavallo a Milano - durante l'HIU nel 2002 - e la domanda che spontanea mi sono posto, vedendo i loro posters è stata "che droghe prendono questi ragazzi? Dove posso trovarne un po' anche io?" Nella mia mente, completamente spazzata via dai loro lavori, si stava facendo largo il pensiero che se Wes Wilson e Rick Griffin si fossero mai potuti incontrare e se fossero stati dei pazzoidi italiani, avrebbero sicuramente fatto dei poster come questi! Malleus non fa mistero della sua ispirazione e dell'amore per i poster psichedelici della San Francisco degli anni Sessanta, ma il suo stile è definibile solo come Malleusdelico... come la meravigliosa ragazza dai lunghi capelli, la splendida donna di luce fluorescente che ti porta acidi sogni e che ti tiene sveglio per tutta la notte (i loro poster sono intrisi di bellezze femminili) per poi stendersi su fogli di carta metallica.

Nel 2003 Malleus mi ha contattato tramite gigposters.com per chiedere alla Firehouse un paio di Jiffy Clamps da portare a Milano in occasione della mostra milanese all'HIU che avremmo tenuto assieme. Non capisco perché non si riescano a trovare queste Jiffy clamps in Europa... Ora, se non sapete cosa sono le Jiffy Clamps non è un problema, vuol solamente dire che non fate posters manualmente... Sono lo strumento fondamentale per lo stampatore, il cardine attorno a cui ruota lo stampatore. Senza questi morsetti mobili sarebbe come chiedere ad un mago sprovvisto di cappello di tirar fuori il coniglio dal cappello...

Beh, Firehouse si fece carico di portare questo Gral, questo sacrilego apparato, e di consegnarlo nelle mani di Malleus mentre oscuri angeli cantavano tra le nubi rotte da raggi di sole che si posavano sulle loro teste nel frattempo Malleus creava un blasfemo ritratto dei Turbonegro, una leonardea ultima cena, con il cantante Hank al centro della tavolata dei peccatori.



### AGENTE RON DONOVAN - FIREHOUSE

RAPPORTO SUL PROGETTO || NOME IN CODICE: MALLEUS

Dopo essere venuti al mondo in un luogo misterioso, "Malleus", come oggi lo conosciamo, ha iniziato con tutti i pronostici del mondo a sfavore.

Mutanti saltati fuori da un esperimento malriuscito dei servizi segreti italiani, la loro statura da nani sarebbe stata sicuramente un impaccio rispetto a ciò che avrebbero combinato più tardi.

Fecondati con il dna di una cavia proveniente da un acid test degli anni sessanta, mescolato con una nuova forma di ecstasy MDMA, i loro inizi erano destinati fin da subito ad essere veramente psichedelici.

A causa di un terremoto durante il terzo trimestre, la loro provetta cadde a terra mentre il resto dello staff veniva investito e ucciso dalla pioggia di detriti. I due, che prima del disastro erano gemelli siamesi, furono miracolosamente e perfettamente separati dalla provetta rotta. Si rese necessario un successivo periodo di gestazione e comunque il mondo non era ancora pronto per loro.

Dopo un decennio di viaggi notturni lungo l'Italia senza mai essere visti da nessuno, si stabilirono in una piccola città chiamata Tortona. Sentendosi salvi e pronti a lasciare che il mondo reale potesse vederli, si rivestirono con fasce da neonato e rimasero sulla soglia di un orfanotrofio fino al compimento dei diciotto anni.

Ogni sera all'orfanotrofio avrebbero ordito i loro piani di ipnosi visuale e di lavaggio del cervello di facile accesso attraverso un medium, che avrebbero compreso solo quando un giorno, durante un esposizione internazionale di arte underground chiamata HIU, sarebbero incappati negli agenti Sperry e Donovan della Firehouse di San Francisco. Coraggiosamente si misero ad interagire con loro, estorcendo le preziose e utili informazioni dagli ignari "NIM-RODS". Era questo il tassello mancante, l'ultimo elemento dell'equazione per raggiungere prima il dominio in Italia nel campo della creazione di Rock Posters, poi in Europa e infine nel mondo.

Mostrarono e donarono agli americani le bozze di ciò che sarebbe diventata stampa serigrafica di alta classe. Una parte dell'ipnosi fallì, poiché gli americani avevano ingerito enormi quantità di birra, grappa e ascisse. Comunque gli americani si innamorarono della bellezza delle donne italiane (notare il potere della f...)

Poco tempo dopo, grazie alle informazioni ottenute da Donovan e Sperry, ritornarono a Tortona e cominciarono a costruire un piccolo covo per la produzione dei cosiddetti "Rock Poster".

I due errori nati da un esperimento sbagliato avevano così prodotto alcuni dei più raffinati oggetti in Italia e in Europa nel reame del poster Rock.

Il loro stile, innato: una vorticosa influenza Hippy incrociata con l'immaginario di questa cosa chiamata stoner rock

MALLEUS è unico. Attenzione dunque. Non verrete a conoscenza di tutti i messaggi nascosti dietro ogni singola opera. Non siatene dispiaciuti...la prima regola da seguire con malleus è : "non parlate di Malleus" GUARDATE MALLEUS!!!



Andammo assieme al concerto e li aiutammo a mostrare a tutti questo blasfemo dipinto, e alla fine della serata Hank salì al bar del locale e mescolò per tutti drinks alzando i bicchieri come fosse il suo sangue. E insieme bevemmo questa diabolica Pina Colada ("hmm – coconut!")

Prima della partenza da Milano, Malleus regalò a Firehouse l'intera collezione dei suoi posters, tutto quello che avevano fatto fino ad allora. E con questo portfolio, la prima cosa che feci di ritorno a San Francisco fu correre da Dennis King, l'editore del "Nuovo Testamento" nella storia della poster art, "THE ART OF MODERN ROCK", per mostrargli questi incredibili poster malleusdelici che oggi sventolano su San Francisco come grandi scintillanti onde. Questo eccezionale libro uscirà alla fine dell'anno. Tenete d'occhio Malleus perché presto sarà ovunque. Avanti! Prendete le vostre tavole e cavalcate le onde delle delizie malleusdeliche!!!

Chuck Sperry

Questi sono artisti sul punto di diventare riconosciuti in tutto il mondo, se non lo sono già! Fatevi catturare dai colori, dall'immaginazione, dalla composizione! Lasciate che le vostre menti cedano e vengano lavate da tutta la merda quotidiana e riportate al luogo dove tutto è iniziato, l'utero. Sicuro, caldo e liquido.

Dopo essere entrati in possesso di uno dei loro raffinati posters, vi sorprenderete a ritornare indietro per averne di più. Questi artigiani sanno ciò che stanno facendo, e lo fanno bene.

Non siate tristi. Abbracciate la dissolutezza. Diffondete il nome di Malleus fino ai lontani confini del mondo. Io so che lo farò.

Ron Donovan





# GIANLUCA COSTANTINI

## MACCHINA SUPREMA

di Gianluca Costantini

e Giovanni Barbieri

### QUARTA PUNTATA

*Riassunto (200 battute circa):*

Milos, giovane pensatore, dà evidenti segni di squilibrio mentale. Non riconosce la madre vedova, Lydia, né tantomeno la fidanzata Milena, che lo tradisce. Anche Lydia ha un amante, un professore di latino che vorrebbe impalmarla, ma lei nicchia. Intanto, Milos sogna la data della propria morte e il progetto per la Macchina Suprema...

*Riassunto (2000 battute circa):*

**Milos** è un giovane squilibrato che attende in sogno nuove rivelazioni sul senso dell'esistenza. Intanto non riconosce neppure la propria madre, **Lydia**, che lo ritiene completamente pazzo. Forse è stata la morte del padre, Tibor, a sconvolgere la mente del ragazzo. La perdita di Tibor, ammiraglio della Marina di Stato, è stata solo parzialmente compensata dal ricco indennizzo in denaro che permette ora a Milos e Lydia di vivere senza alcuna preoccupazione di carattere economico. La psicosi di Milos preoccupa profondamente Lydia, che si allontana da casa in cerca di conforto e affetto.

Intanto, Milos si desta dall'ennesimo sogno con la certezza di conoscere il giorno della propria morte, il 5 maggio dell'anno successivo. Dunque, è necessario affrettare i tempi per poter riuscire nell'impresa, è necessario finire il progetto della Macchina Suprema.

Uscito in giardino per meditare, Milos nota una ragazza alla finestra dell'edificio di fronte. E' attratto da lei, eppure non è sicuro di (ri)conoscerla. È **Milena**, da diversi anni fidanzata di Milos.

Studentessa universitaria, Milena ha conosciuto un giovane chimico, **Zaphir**, di cui si è innamorata, ricambiata.

Lydia raggiunge l'appartamento di **Darius**, insegnante di latino al liceo. I due sono da molto tempo segretamente amanti, fin da quando lei era ancora sposata. Ora Darius vorrebbe vivere con lei e ufficializzare la loro relazione, ma lei non vuole. Milos adorava il padre, e vederlo sostituire da Darius sarebbe un duro colpo per la sua mente già così compromessa. Ma secondo Darius, il vero motivo del rifiuto di Lydia è un altro: lei teme i pettegolezzi che scatenerebbe la loro convivenza. La loro precedente relazione si risaprebbe, con grande scandalo. La domanda di Darius per il trasferimento al Liceo di un'altra città è stata accettata, e ora lui deve decidere cosa fare. Darius dà un ultimatum all'amante: se entro il 26 aprile Lydia non andrà a vivere con lui, lui se ne andrà per sempre.

Giovanni Barbieri

## IL MANTICE DEL MOROSOFO

Molto si è detto e scritto a proposito delle *machines célibataires*, merito soprattutto delle dissertazioni di Carrouges; ragguardevole anche il numero delle macchine alchemiche nate per mano di Claudio Costa; il genere delle Macchine Supreme sconfinò però ben oltre gli argini del novecento procrastinando un dibattito che ha radici assai profonde. Dai suoi rizomatismi dovrebbe anzi ripartire la questione anagogica mettendo al bando tutta una contemporaneità che insiste su frivoli *temporalia*. Sarebbe necessario approfondire la conoscenza di una qualsiasi Macchina Suprema, interrogarsi su quale sia la causa prima, quale l'effetto, per scoprire, quasi certamente, che suo "principio e fine" è in realtà la *fabbrica* umana, *l'homme machine*.

In una prefazione all'opera, Giovanni Barbieri definiva «pazzo» Gianluca Costantini. Per quanto disinvolta, l'affermazione racchiude in sé l'idea romantica che accetta il folle come l'altra metà del cielo, come *doppelgänger* del genio artistico.

Dopotutto, «fu necessario che Cristoforo Colombo partisse con dei pazzi per scoprire l'America. E considerate come questa pazzia abbia preso corpo e durata» [Breton]. Al di là di una presunta albagia, Costantini incarna la figura del morosofo ("saggiamente folle/follemente saggio") e con lui l'eccentrico Milos - *infinitamente diverso* - affetto da disturbi mentali, arbitrarie amnesie, del tutto incapace di riconoscere il mondo che lo circonda. Persino le cose più banali e semplici gli risultano arcane. «Carneade, chi era costui?» potrebbe ripetersi in eterno. Nonostante la malattia gli ottunda i sensi, Milos ha l'innocenza di chi guarda il mondo per la prima volta, con stupore, meraviglia, voluttà. Contempla l'incanto di ogni cosa, di ogni evento, di ogni minuzia (e nelle tavole di Costantini i particolari si sprecano, ciascun dettaglio-decoro concorre alla creazione di un intricato arazzo). *Malgré lui*, Milos rientra nell'alveo dei pazzi ritratti da Géricault, quantomeno per l'affezione monomaniacale della propria morte, di cui conosce il giorno, il mese, l'anno [*vivitur in genio: caetera mortis erunt*]. Pazzia o *illumination*?

Egli contempla un mondo che crede estraneo, ma che non gli è mai stato più vicino di così. Il dramma individuale finisce tuttavia per inquinare la società, e con essa degenerano anche i rapporti interpersonali (lo testimoniano le debolezze dei personaggi femminili: madre e fidanzata commettono adulterio). Pertanto, la frattura diventa baratro. *Cloison* che ritroviamo anche nel segno, un nero livido, compatto, che contorna le figure nel più classico stilema dei comics. *Cloisonnisme*, i cui antecedenti storici risalgono alle vetrate e ai mosaici medievali.

Il puzzle-visivo di Costantini sembra non avere mai termine, i tasselli che lo compongono non accennano a esaurirsi. Ogni immagine è un universo di segni, impossibili da districare, da isolare, talmente tortuosi che finiscono con l'avvolgersi su se stessi, simili alle spire che stritolano il serpente. Grovigli di fiori, nuvole, capelli, uccelli, rovi, onde marine, costellazioni... le tavole sono degli arcipelaghi in balia di vortici-texture su cui l'occhio percuote, perdendosi. Benché ingordo, benché pantagruelico, l'aspetto dominante nel tratto di Costantini è il senso ritmico. Per nulla ingenuo, sempre incline alla citazione, alle volute del *Modern Style* in perenne conflitto con le linee rette e gli spigoli taglienti.

Nell'*engagement expérimental* intrapreso da Barbieri e Costantini sorprende soprattutto l'asincronia dei linguaggi, un procedere parallelo che si interseca, coesiste, pur imponendo la diversità, la complessità, la gerarchia dei rispettivi idiomi. Il testo fa infatti seguito al disegno - non viceversa - smentendo quanto professava l'evangelista Giovanni (*in principio erat verbum* e il verbo era presso Dio, e il Verbo era Dio).

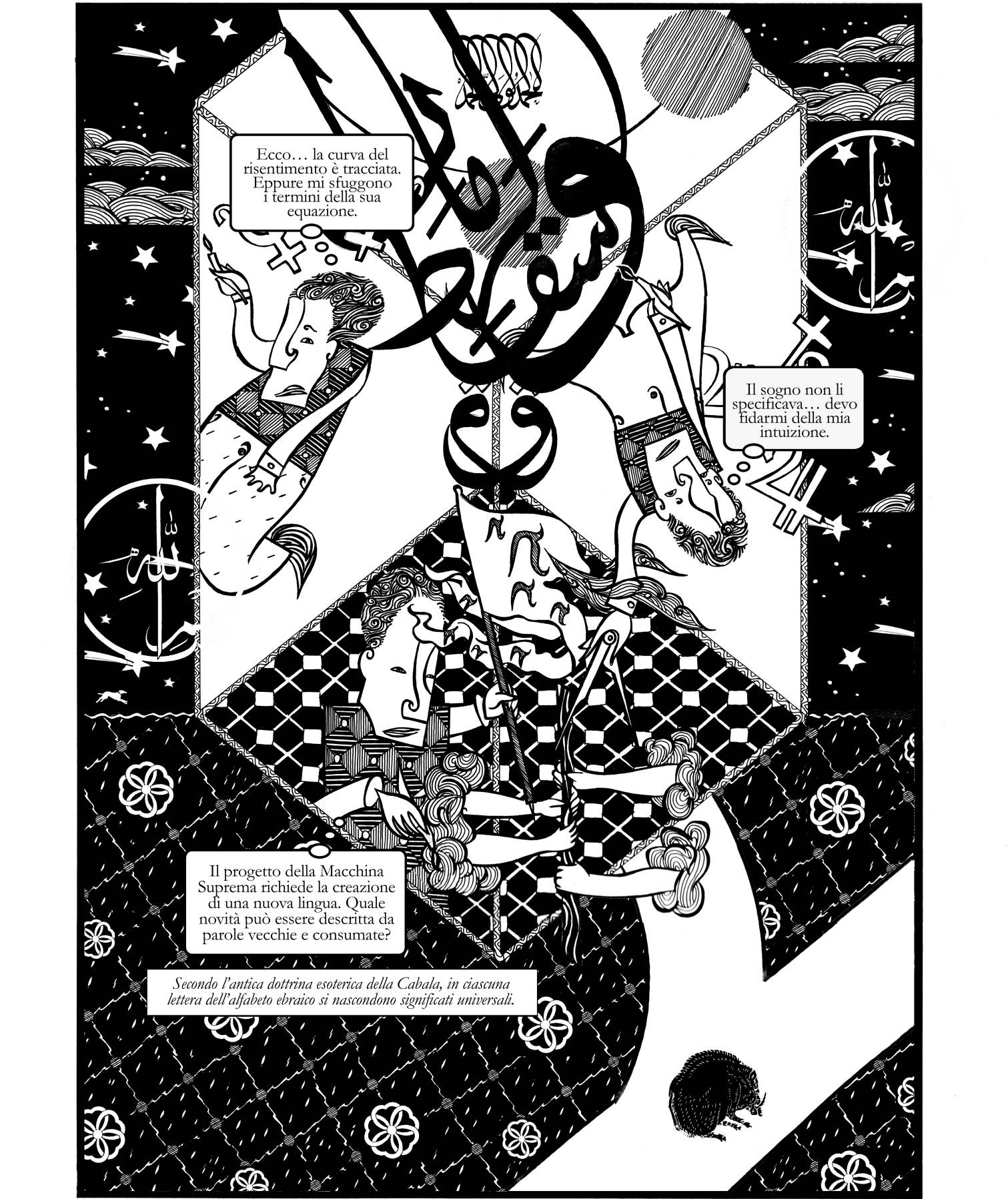
I due autori, ciascuno a proprio modo, amministrano il tempo della Macchina Suprema che altro non è, se non un grande cronometro che scandisce i rintocchi della fine, un ordigno di morte la cui vittima designata è Milos.

Una volta Einstein disse che avrebbe preferito fare l'orologiaio, se solo avesse potuto immaginare quali sarebbero stati gli sviluppi delle sue ricerche; conseguenze che hanno cambiato tutto «tranne il nostro modo di pensare». Non rimane dunque che il pneuma/noema, soffio sublime, processo aerobio, quintessenza del genio, del folle ("sacco pieno d'aria") che alimenta, dà vita alla vita.

«Per quanto ne so - affermava Russel - nei vangeli non c'è nemmeno una parola di lode all'intelligenza» eppure, lo si legge nell'Elogio di Erasmo, «Nessuno [...] offre sacrifici o innalza templi alla Follia» perché (per dirla con Blake) *the road of excess leads to the palace of wisdom*.

Alberto Zanchetta





Ecco... la curva del  
risentimento è tracciata.  
Eppure mi sfuggono  
i termini della sua  
equazione.

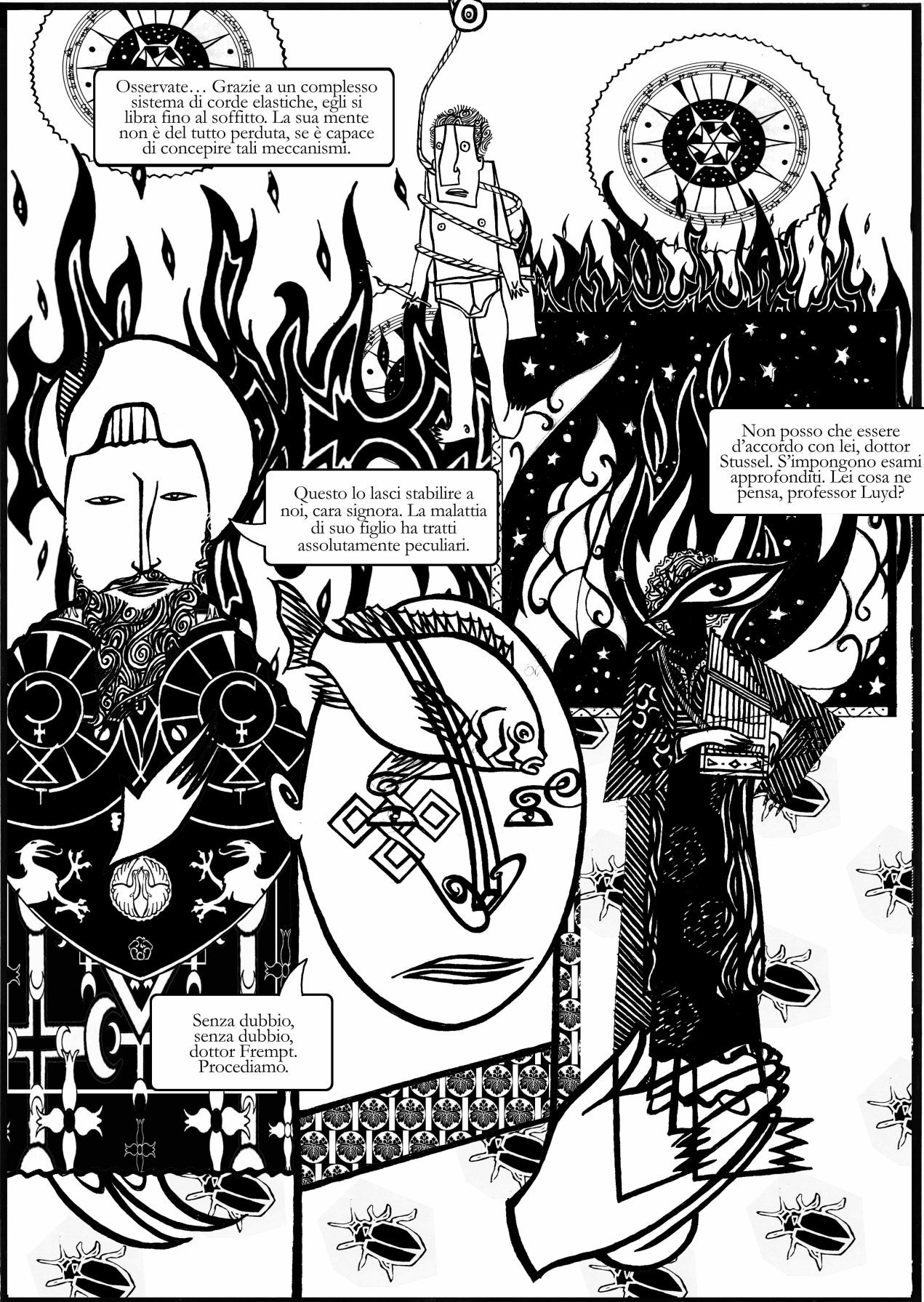
Il sogno non li  
specificava... devo  
fidarmi della mia  
intuizione.

Il progetto della Macchina  
Suprema richiede la creazione  
di una nuova lingua. Quale  
novità può essere descritta da  
parole vecchie e consumate?

*Secondo l'antica dottrina esoterica della Cabala, in ciascuna  
lettera dell'alfabeto ebraico si nascondono significati universali.*







Osservate... Grazie a un complesso sistema di corde elastiche, egli si libra fino al soffitto. La sua mente non è del tutto perduta, se è capace di concepire tali meccanismi.

Questo lo lasci stabilire a noi, cara signora. La malattia di suo figlio ha tratti assolutamente peculiari.

Non posso che essere d'accordo con lei, dottor Stussel. S'impongono esami approfonditi. Lei cosa ne pensa, professor Luyd?

Senza dubbio, senza dubbio, dottor Frempt. Procediamo.



Ooooh...

*Secondo il tantrismo, il godimento fisico è organico all'unione con il divino, permettendo la penetrazione dell'Assoluto.*

Oooh...  
Zaphir...

Zaphir, tu mi annunci un  
nuovo mondo di piaceri.  
In te, io trovo l'effimera  
pace dell'oblio.

Eppure, il pensiero di  
Milos rosicchia le mie  
sicurezze. Milos, amore  
bambino... siamo  
cresciuti insieme.

Com'è stato rapido e  
facile il mio tradimento  
... solo quest'estasi  
rapisce da me  
l'amarezza della colpa.

Ho già ceduto tutta me  
stessa a Zaphir?  
O dentro di me sto  
tradendo doppiamente?



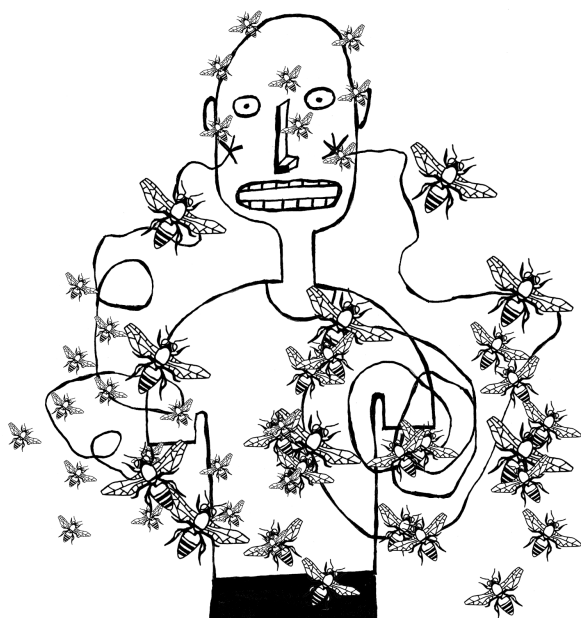
Non hai  
studiato molto  
neanche oggi  
...

Già... A quanto pare, la  
pineta è più propizia agli  
amanti che agli studenti.

C'è qualcosa che devo  
dirti, Milena. La mia  
esperienza di chimico è  
richiesta a Grefigrad, dove  
dovrò tenere un seminario  
di tre settimane.

Lascio la città  
mercoledì  
prossimo.

Vuoi  
accompagnarmi?



## ...INVENZIONE, USO, ENTUSIASMO, FASTIDIO...

Sai che puoi usare il sito web – bene o male – come un muro da graffiare, come un giornale su cui pubblicare i tuoi deliri creativi, come un garage dove suonare con gli amici. E hai il vantaggio, rispetto ai più limitati mezzi del passato, che non te ne stai fermo lì, ma vai dappertutto. O, meglio, da ovunque ti possono venire a trovare, anche dall'Australia e da Capo Nord. Sei immobile e insieme mobilissimo. È comodo, molto. Ed è soddisfacente per il tuo ego almeno quanto per la curiosità degli altri. Certo che un po' devi sapere quel che fai, un po' devi dare un senso ai tuoi html, gif, jpeg, mpeg, swf, zip. Un senso, si fa per dire. A volte prevale il nonsenso; a volte basta una direzione; a volte un'atmosfera. A volte ti sembra davvero che il mezzo sia ancora il messaggio, e basta lì. Il linguaggio, in questa fase, si fa ancora un po' da solo. In realtà non hai da render conto a nessuno, o quasi. Puoi permetterti errori che possono passare per eccentricità volute. Non ci sono maestri a bacchettarti le dita sulla tastiera, a segnarti il file con la matita rossa e blu. I maestri, se ci fossero, non saprebbero nemmeno che voti dare. Tra gli uni e gli altri, tra i "vecchi" e i "giovani", tra i dilettanti e i professionisti, tra gli abili e gli inetti, tra i poveri e i ricchi, tra i contenutisti e i formalisti, tra i minimalisti e i massimalisti, tra gli eccetera e gli eccetera c'è più che un fossato. Spesso non ci si capisce, non c'è verso di capirsi, si parlano lingue del tutto diverse. Però forse proprio qui sta il bello. È come avere davanti un ungherese e un malgascio che ti raccontano di sé nei loro dialetti materni, e tu qualcosa comunque intuisce. A sprazzi. Per simpatia, per empatia. Anche per intuizione e per intelligenza. È un nuovo modo di comunicare, senza parole. E chi se ne frega se qualche lento solone ottuso parla di analfabetismo di ritorno. Sappiamo che non è vero. C'è sempre gente che non si sforza, che non ci prova nemmeno: logico che poi non siano in grado di raccogliere. Certo però che così, davanti ai pixel accesi del monitor personale, finisce che le idee tradizionali di gerarchie sballano davvero. Se si ammette che anche gli errori abbiano dignità di letteratura, la democrazia linguistica si fa spaventosamente assoluta,

totalizzante, totalitaria. In teoria non ci può essere, non c'è, un meglio né un peggio. Diciamo pure che almeno non c'è in assoluto, in partenza; perché invece poi, in arrivo, ognuno le sue scelte se le fa, relativamente ai propri gusti personali. Comunque l'idea è sovversiva mica male, è pura anarchia: sì, anarchia pura. In questo modo ognuno può conferire dignità di oggettività e di comunicazione alle proprie elucubrazioni soggettive più autistiche. Ognuno si ritrova obiettivamente "artista" – gloriosamente autistico come un artista, che non deve assoggettarsi a regole già date ma il cui compito è viceversa trovare e dare regole nuove. Mica facile, il compito, se lo si fa bene. È comunque razionalizzare un'emozione. È comunque organizzare il caos. È comunque venire a patti con se stessi, prima ancora che con gli altri. Ed è comunque, in fondo, tenere conto che con gli altri un minimo di comunicazione la si vuole, anche quando si fa finta di niente e si vorrebbe far credere che siano loro a doversi sforzare per capirci: ma se un minimo di comunicazione con gli altri non la volessimo, allora perché mai dovremmo metterci a sprecare tempo e fatica per dare forma ai nostri entusiasmi e ai nostri fastidi? In questa contraddizione, usuale compagna di strada alla storia dell'arte, sta il nocciolo patetico ed eroico di molte vite consacrate all'espressività: dalle pitture rupestri di Lascaux e Altamira, passando per l'iconografia dorata romana e gotica, fino alle avanguardie del Novecento e a questa electronic-computer-cyber-net art che ci entra in casa oggi. "Arte" d'ispirazione e d'aspirazione "totale". Che è contenuta in due dimensioni ma sa suggerire la profondità matematicamente, illusionisticamente senza errori. Che è disegnata o fotografica, fissa, ma può muoversi, lenta o veloce, a piacimento. Che nasce silenziosa ma sa risuonare di voci, rumori, musiche. Che è sintetica ma può scegliere di farsi analitica. Che è introversa ma non può fare a meno di presentarsi estroversa. Che è in apparenza fredda ma sa sciogliersi in calori furiosi o disperati. Che ora è poesia e ora è prosa, adesso è tragedia e adesso è commedia. È "arte"? Forse sì e forse no, non è questo l'importante. È vita di persone, piuttosto: attimi cristallizzati, pensieri coagulati, sentimenti compressi, desideri in esplosione. È, come sempre, scambio (dono e richiesta) di attenzione e di calore. Ed è scambio di intelligenza. Un gioco per sentirsi vivi e più che vegeti. Un gioco anche scherzoso ma giocato seriamente. È quanto ci offre il nostro tempo, quanto prendiamo all'oggi non senza golosità. Sia che ci parli di gioie, sia che ci comunichi dei dolori. È quello che vogliamo, quello che ci meritiamo.

Ferruccio Giromini

## SOPRATTUTTO ERA FASTIDIO

NUMERO SEI CORTI ANIMATI A CURA DI  
DAVIDE SARACENO \* DAVIDE CATANIA \* SQUAZ \* ERICA ILCANE  
DAVIDE RAGONA \* GIANLUCA COSTANTINI \* LEONARDO GUARDIGLI  
PAPER RESISTANCE \* MANFRED REGEN \* MINIMALAB



UNA PRODUZIONE [WWW.INGUINE.NET](http://WWW.INGUINE.NET)



# IMPARIAMO IL MAORI

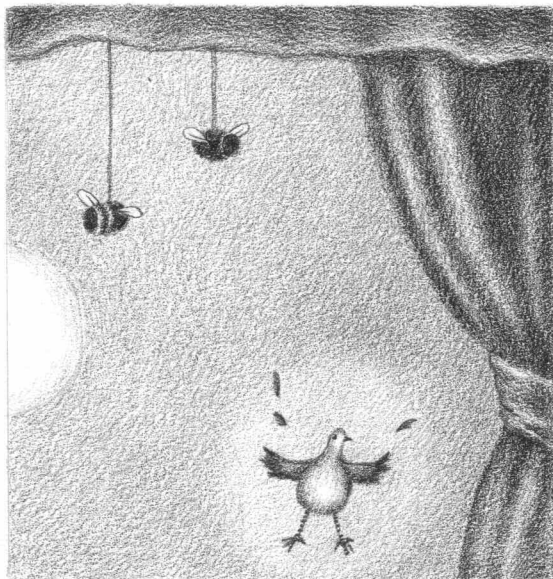
renee french



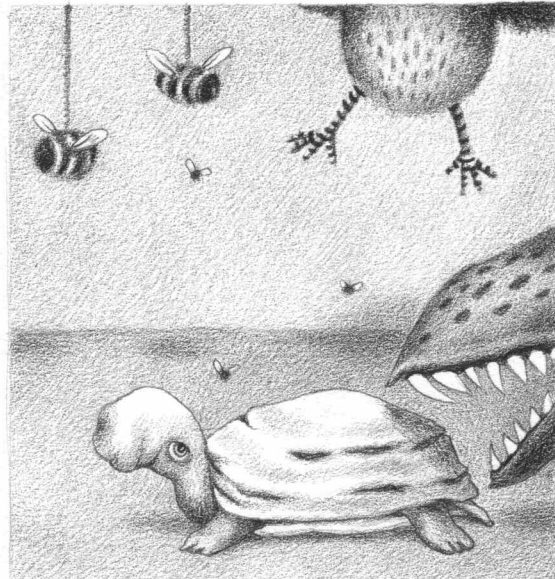
1. Kei waenganui o ngaa kuuhaa he haapuku anake ngaa ika o reira.



2. Naa, ka hangaa e Whakaue he pourewa moona.



3. Kaatahi anoo a Rupe ka whakakuukupa i a ia.



4. Ka Kitea a Whakaue ki te ngaro, ki ngaa manu e karamui ana i runga i a ia.

# TWO FOR THE SHOW



